#329 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

POWER UNLIMITED



GAMES KOOP GUIDE INSIDE!

DOKEV

ZOVEEL VRAGEN



WWW.PU.NL

OKT 2021

€ 5,75



RE SHIFT

VREEMDE FEELS VAN COD: VANGUARD • WAT NETFLIX WIL MET GAMES • KRATOS' KERSVERSE KILL LIST • DE BULLSHIT VAN BLUE BOX • DE GROTE VIDEOGAME CRASH • HET VERHAAL VAN DE AFGEKEURDE FINAL FANTASY • NEEM NIET DE LIFT NAAR DE HEL • MARVEL GAMES GAAT MYSTIEK

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 60,50** (€ 5,04 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 33,00** (€ 5,50 per editie)





Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

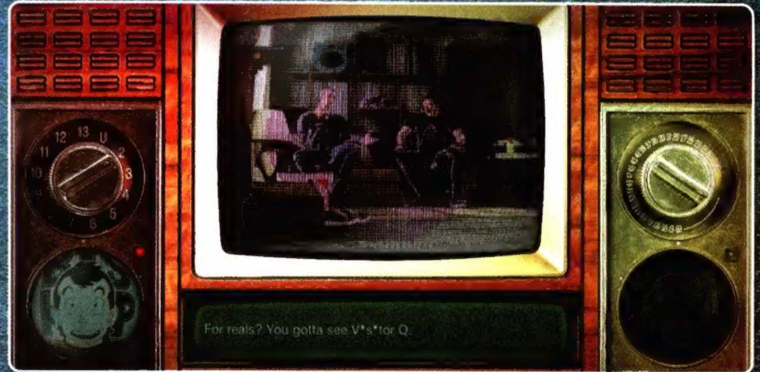
Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

Otakuweeabo



Eén van de leuke dingen aan de No More Heroes-games is dat het over een otaku gaat. Met andere woorden: je krijgt door de ogen van iemand uit Japan (SUDA51) een Amerikaan te zien (Travis Touchdown) die geobsedeerd is door Japan. Dit zorgt ook in No More Heroes 3 voor geweldig metacommentaar, zoals de vele rustmomentjes waarbij Travis op de bank met z'n goede maat aan het ouwehoeren is over de films van notoire regisseur Takashi Miike. Ik had nooit gedacht dat ik in een videogame twee gasten enthousiast zou horen lullen over VISITOR Q, maar, hé, here we are!



Extra zuigkracht



Ik ben The Last of Us Part II aan het herspelen op de PlaySation 5 met de nieuwe performance-update. Aanvankelijk vroeg ik me af of de game me tijdens een tweede playthrough net zo zou grijpen als tijdens de eerste keer, maar mede door de patch word ik nóg dieper de ellende ingezogen dan voorheen. Heerlijk!





(Kwaad)aardig



Als het op RPG's aankomt, kunnen m'n ouders trots op me zijn. Ik maak doorgaans alleen de 'goede' keuzes en probeer iedere NPC te helpen. En hoewel ik tegen mezelf zeg dat ik later ook wel een 'evil' playthrough doe, komt dat er zelden van. Tot ik TES IV: Oblivion weer eens opstartte, en gelijk onschuldige voorbijgangers trakteerde op een dolk in hun rug. No way back now. Dit is 'm. De evil playthrough. Met pijn en moeite...

Rinse & Repeat



Volgens mij is er maar één game die ik binnen een jaar op drie verschillende platformen heb gespeeld en waar ik nog onverminderd veel plezier aan heb. Ik begon met Hades op de Switch, heb nog een paar potjes op Xbox gespeeld omdat 'ie daar gratis op Game Pass staat, maar ben het verst gekomen op de PS5. En dat terwijl ik er helemaal niet van houd om mezelf te herhalen... Moet wel een geniale game zijn, dan!



Dubbelschermse schelmen



Gamen op een Nintendo DS op Twitch?! Dat doet toch helemaal niemand? Nouja, ik dus wel, want ik had een oude capture kit uit een stoffige doos getrokken. Alles voor de pixels!





Pag. 020



Pag. 024



Pag. 028



Pag. 058



Pag. 064

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Dwayne Vrancken, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Lucas May, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 60,50 (los nummer kost €5,75, een dubbelnummer €8,98). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via 023-5364401.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

WELKOM, GEEKS!



Het mooie van 'geek' zijn is dat er altijd wel iets is om je op te verheugen. Of dat nou de verfilming is van een geliefd boek uit je jeugd, de aankondiging van een écht goeie game van je lievelingsssuperheld of een hele verse iteratie van een Noordse god waar je goed op gaat; makers lijken altijd bezig te zijn speciaal iets voor jou te maken. Maar het hoeft niet altijd iets te zijn waar je een geschiedenis mee hebt, of iets wat je leuk lijkt gebaseerd op eerdere ervaringen. Soms is de belofte op iets volledig origineels, iets wat je nog nooit eerder gezien denkt te hebben, nog veel meer opwindend. Iets zoals DokeV, een geheel nieuwe franchise dat koortsig vergeleken wordt met Pokémon omdat we het anders ook niet weten. Ja, de game die de cover deze maand siert lijkt iets heel unieks te worden. We omschrijven het als een 'Koreaanse koortsdroom' en die twee woorden kickstarten de fantasie zo enorm, dat ze hun hele marketing er op zouden moeten bouwen.

Nog meer originaliteit deze maand komt in de vorm van Midnight Suns, een wel heel bijzondere invalshoek voor een Marvel-game waar ik een uitgebreide First Look over heb geschreven. Sowieso komen er mooie tijden voor gamende Marvel-fans aan – over geek zijn gesproken – want terwijl ik dit schrijf zijn nét Spider-Man 2 en de Wolverine-game van Insomniac aangekondigd. Meer daarover in de komende maanden, dat kan ik je garanderen!

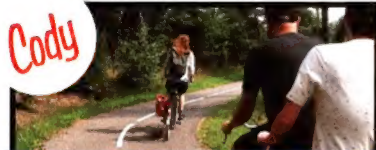
Maar helaas kan geek-liefde ook doorslaan naar iets negatiefs. Bijvoorbeeld als bedrijven proberen te cashen op de liefde die mensen hebben voor een franchise of maker, iets dat we het lompst kunnen omschrijven als 'uitmelken'. Dit gebeurde in de jaren '80 met als gevolg dat videogames bijna ten onder gingen, een rampzalig verhaal waar je vanaf pagina 50 over kan lezen. Ook de Aliens-franchise is misbruikt om fan-zieltjes te winnen, zo vindt Graddus, waarover je in de reviewsectie kan lezen.

Ja, geek zijn is een prachtig iets, dus hebben we ons best gedaan om het gamend geekdom wederom te vieren deze maand. We hebben iets voor weeabo's, maar ook Japanners zelf natuurlijk. We hebben genoeg voor comic-, scifi- en zelfs geschiedenis-geeks. Ook de hoarder-gamers, die nooit genoeg fysieke kopietjes in hun bezit kunnen hebben, komen aan hun trekken. Want hier bij PU zijn alle geeks welkom. ● *Wouter*



Ondertussen...

Cody



Reed deze maand...

...op een tandem! Samen met m'n broer vlogen we door de bossen van de Veluwe. Even uitwaaien in het kwadraat, een absolute aanrader.

LauraJenny



Bouwde deze maand...

...de mooiste Lego-set ooit gemaakt. Hij functioneert op veel gebieden écht, maar mijn PU-artikelen erop tikken kan dan net weer niet.

Samuel



Werkte sinds deze maand...

...ook als Creative Producer bij een heel tof mediabedrijf! Maak je geen zorgen, ik blijf nog gewoon het een en ander voor de PU pennen, hoor (ik kan het maar niet uitmaken met jullie). Maar, ja, ik ga ook nog andere uitdagingen tegemoet. De toon is hier in ieder geval al goed gezet.

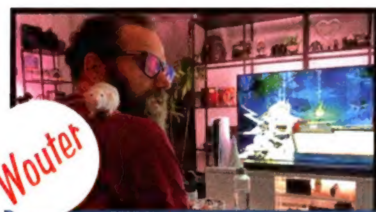
Marvin



Staarde deze maand...

...bijna dagelijks melancholisch uit mijn raam, extra langs als het ook nog regent. Tegen de tijd dat jij dit leest is Diablo 2: Resurrected al uit, maar voor mij voelde het wachten langer dan tien lockdowns bij elkaar.

Wouter



Heeft deze maand...

...twee nieuwe ratbroertjes in huis. Hier afgebeeld: Zagreus. Z'n broer Thanatos was te druk met doden naar de onderwereld brengen.

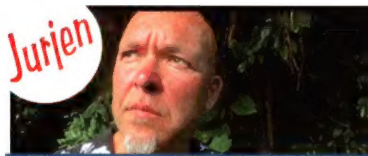
Graddus



Bereidde zich deze maand...

...alvast voor op de komst van de GTA Remastered Trilogy! Zes keer cirkeltje, R1, L2, L1, driehoekje, cirkeltje, driehoekje... Jep, de muscle memory werkt nog prima!

Jurjen



Had deze maand...

...ontzettend veel zin ook buiten games weer eens wat avonturen te beleven. Dus werd een trip naar een jungle geboekt. Met het budget in het achterhoofd viel de keuze op Burgers' Zoo.

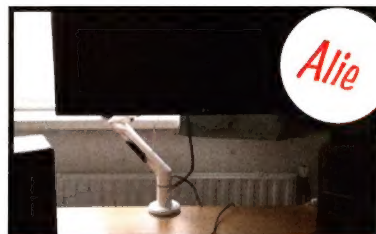
Jacco



Wandelde deze maand...

...per ongeluk door een festival in Boedapest. Beste weekend ooit!

Alie



Kocht deze maand...

...eindelijk een nieuw bureau, inclusief monitorarm. Hopelijk is het waar dat een opgeruimde werkplek voor een opgeruimd hoofd zorgt. Bijkomend voordeel: mijn poetsgrage vriend wordt er heel gelukkig van.

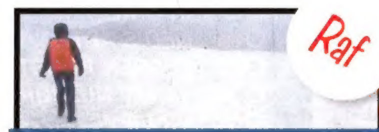
Martin



Zat deze maand...

...met m'n snikkel in de champagne in Saint-Tropez. Lekker met de Opel Astra tussen de Lamborghini's en Ferrari's.

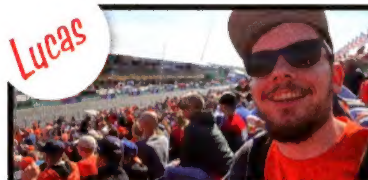
Raf



Brak deze maand...

...met mijn jaarlijkse traditie om de tropische zon op te zoeken in de winter.

Lucas



Koekeloerde deze maand...

...naar keisnelle F1-bolides in Zandvoort. De Verstappen-gekte leek soms iets te veel op carnaval, maar dat mocht de pret niet drukken. Kan iemand me trouwens eraan herinneren om volgende keer iets meer zonnebrand op te smeren?

Dwayne



Moest deze maand...

...ineens in thuisquarantaine. Mijn vriendin bleek corona te hebben. Uiteraard testte ik een paar dagen later zelf ook positief, zonder ergens last van te hebben! Zit je dan met twee prikken in je systeem... Afijn, tijd genoeg om te gamen en films te kijken!

Wordt vervolgd...

Groene ridder

Onze kleine superster werd de afgelopen maand uitgenodigd voor een première. En dus pakte Samuel zijn slagzwaard uit de kast en nam hij zijn plus twee mee naar de bioscoop. En het bleef nog lang onrustig in Amsterdam.



F1!

Langzaamaan mogen we weer een beetje naar buiten en zijn er hier en daar weer wat events. Zo werd Martin uitgenodigd voor het launchevent van F1 2021 in het Official Racing Center in Utrecht. Lachen natuurlijk, zo'n toernooi voor journalisten, alleen mogen de uitnodigingen voor autosport-journo's de volgende keer best kwijt geraakt worden bij de post... worden we niet op een ronde gezet, snap je.



Foto: Pim Geerts







Gamescom!

Ons jaarlijkse uitje naar Keulen zat er dit jaar niet in. Niet omdat we niet wilden, maar omdat de hele bende online is gegaan. Dus niet door 300.000 mensen heen wurmen, maar lekker koekeloeren naar Geoff Keiley op een groot scherm. Dat hebben we dus ook gedaan, met Dennis die zijn snor drukte, iets wat op een barbecue moest lijken en Tjeerd... die we toch naar Duitsland hadden gestuurd om verslag te doen vanaf locatie, maar in Spanje belandde (ja, echt). Gelukkig hebben we de foto's nog.







Power Spy

● Bizar: in 2011 verscheen de eerste trailer van GTA V Online. Donderdag 9 september 2021 verscheen de meest recente. De game ligt dus al tien jaar als 'nieuw' in de winkel. En verkoopt nog steeds.

● Er is echter één groot verschil. In 2011 gaf iedereen de trailer massaal likes. In 2021 zijn er meer dislikes (21k vs 68k).

● Zou het dan toch een keer gebeuren? Dat gamers klaar zijn met het spel?

● Dat we dat nog gedurende ons leven mogen meemaken...

● Overigens is Rockstar dus bezig met de remakes van GTA 3, San Andreas en Vice City.

● Dus ga er maar vanuit dat in 2034 GTA V ook nog een keer een remake krijgt.

● Kunnen we die mooi in de senioreninstelling gaan spelen.

● Ook bizar: door het getrut rond de next-gen-update van Horizon Forbidden West is het straks dus goedkoper om de PS4-versie te kopen voor 60 euro en gratis te upgraden naar de PS5, dan de PS5-versie direct te kopen voor 70 euro.

● Japanse logica, zullen we dan maar zeggen.

● Sony is mogelijk bezig om een nieuwe studio in Japan op te zetten om een nieuwe IP met de grootte van een Metal Gear of Resident Evil op te zetten. Terwijl ze een half jaar terug Japan Studios sloten...

● Mogelijk ook Japanse logica.

● Bizar 3.0: CD Projekt Red huurde de afgelopen maanden modders in om de vele bugs en glitches in Cyberpunk 2077 weg te krijgen.

● Dat is een beetje als lezers die wel kunnen spellen, te vragen om de vele taalfouten uit de teksten van de redacteuren te halen.

OPUNIE

WAT DEDEN WE IN DE ZOMERVAKANTIE?

De zomer zit er weer op. Vraag is natuurlijk, als je in Nederland bent gebleven, of er überhaupt wel sprake was van een zomer. Maar goed, dat typisch Nederlandse gezever hebben we inmiddels wel gehad. Jullie willen natuurlijk weten wat wij hebben gedaan tijdens de afgelopen zomer. Op het strand van de Bahama's gelegen? Of juist bergen beklommen? Of kamperen in de Ardennen? We vragen het onze redacteuren. Vergezeld van een tweede vraag: hebben ze ook hun backlog weg kunnen werken in de vakantie? Dat is wat gamers immers vaak doen. Of waren ze games even helemaal zat?





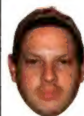
Deze maand hoop ik eindelijk weer ff naar Spanje te gaan om m'n mams te zien en te genieten van 't altijd prachtige (en corrupte) Marbella. Daar hoop ik ook het een en ander op m'n Switch weg te kunnen werken.



Griekenland, Mykonos en Santorini om precies te zijn. En het was deze zomer Mario-time voor me, met 3D World (looove Bowser's Fury) en Mario Bros. Deluxe.



Ik ben niet op vakantie geweest en heb ook veel te weinig kunnen gamen... Iets met verhuizing.



Ook Rhodos. En daarna nog een paar dagen naar Terschelling, maar dat is meer mijn tweede thuis. In de zomer Assassin's Creed Valhalla op platinum gezet en door de 60fps-patch ook AC Odyssey afgemaakt, plus de Platinum Trophy binnengetrokken. Daarnaast samen met mijn vriendin duizenden ratten in A Plague Tale: Innocence overmeesterd en een aantal VR-games gespeeld. Het is een kutzomer of het is geen kutzomer...

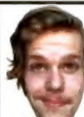




Saint Tropez. Qua games weinig bijzonders. Gewoon nog beter geworden in Apex Legends.



IJsland, AKA Game of Thrones-land. Ik had verder genoeg tijd om Gears Tactics, Warhammer II Total War-DLC en Greedfall weg te spelen. Tactisch zomertje dus.



Vakantie komt ooit wel weer, maar niet de afgelopen zomer. Ik heb lekker Mass Effect Legendary Edition uitgewoond en ben in afwachting van Diablo 2: Resurrected de oude game wéér drie keer tot en met Hell doorgelopen. En ben nog langzaamaan Assassin's Creed Valhalla aan het uitspelen (hoe de fuck Platinum je zoiets, Florian?!). Oh, en ik ben een nieuwe playthrough van The Elder Scrolls IV: Oblivion gestart, en nog allerlei andere games (Hades!) aan het proberen via Game Pass.

twitter.com/GKJJ

GAME PASS VERANDERT MIJN KIJK OP GAMES



Ik heb al een klein jaar Game Pass Ultimate. En ik ben er erg tevreden mee. Als journalist hoef ik bij Xbox-exclusives niet langer te hopen dat ik ook een code krijg. Ik speel hem bij launch gewoon op Game Pass. Ik speel opeens ook kleinere games. Iets wat ik nooit deed en zonder Game Pass ook niet zo snel zou doen.

Sure, er vallen genoeg dingen aan te merken op de service. Het zijn niet allemaal topgames (Microsoft loopt op dat vlak nog steeds een flink eind achter). Ze kunnen een game er weer afhalen en het aanbod kan ook zo groot worden dat je door de bomen het bos niet meer ziet. Maar ik haal er desondanks meer dan genoeg fun en waarde uit. Game Pass bezorgt me tevredenheid.

Maar er is nog een gevoel dat Game Pass bij me heeft losgemaakt: mildheid. Als ik een game koop en hij bevalt niet, dan kan me dat flink ergeren. Ik zie dan opeens vooral het geld voor me. Een waste of money.

Is een spel slecht op Game Pass dan delete ik hem gewoon en ga ik verder met iets anders. Razendsnel, zonder bij na te denken en zonder enige wroeging. Ik noem dat het Netflix-effect. Is een serie of film daar kut, dan is dat balen, maar de service an sich neem je het niet kwalijk. Netflix is niet opeens kut. Je beschouwt het als een risico van het vak.

Ja, er staan kutgames op Game Pass. Maar so what? 101 andere games om uit te proberen. Binnen een seconde. En dat is een totaal ander gevoel dan als een game waar je 60 euro voor hebt neergeteld, niet goed blijkt te zijn. Dan kun je niet zomaar naar iets anders overschakelen. Je koopt immers nooit een reservegame voor als het tegenvalt. Je bent 60 euro kwijt en dat gevoel blijft hangen tot je ooit weer andere nieuwe game koopt.

Is dit een goede ontwikkeling? Nou, het geeft je in elk geval gemoedsrust. Maar je wordt er ook wat achteloos en gevoelloos van. Game niet leuk? Next. En eigenlijk houd ik soms wel van een goede kater nadat een videogame waarnaar ik uitkeek opeens bleek tegen te vallen. Je weet dan ieder geval dat je leeft…

MONTREAL GAME-CITY

We zijn er al een flink aantal keren geweest. Voornamelijk als we een previewsessie kregen van een game van Ubisoft. We hebben het natuurlijk over Montréal. De fraaie stad in Canada. Nu, de perstrips zullen nog wel even wegblijven vanwege corona, maar als ze ooit terugkeren, dan weten we wel waar we vaak naartoe zullen gaan. Hoeveel studio's kun je in een stad proppen…





Power Spy

● Een kleine opmerking van Bethesda-bobo Pete Hines dat er heus ook nog wel games van Bethesda naar PlayStation-consoles zullen komen, gaf veel PS-fans de hoop dat Starfield en de nieuwe Elder Scrolls misschien toch naar hun favo platform komen.

● Sure, en Messi sluit binnenkort aan bij de selectie van Telstar.

● Volgens de voorganger van Hermen Hulst bij Sony World Wide Studio's, Shawn Layden, zouden games voor de PS5 in de toekomst 200 miljoen euro gaan kosten.

● En de Powerspy maar denken dat 70 euro duur was voor een videogame.

● Alle gekheid op een stokje, een game mag dan niet falen. Dan wordt het een zeer dure grap.

● Duurder dan de keer dat Wouter dronken in de douche van zijn hotelkamer in slaap viel en pas wakker werd toen de hele kamer overstroomd was.

● Heeft iemand de schaak-video aan het begin van de PlayStation Showcase begrepen?

● Dan mag hij of zij het op de redactie komen uitleggen.

● De Chinese overheid gaat het gamen aan banden leggen. Er mag voortaan door jongeren nog maar drie uur per week worden gegamed. Om precies te zijn drie avonden een uur lang.

● Een aantal vriendinnen/echtgenotes van redacteuren hebben al aangegeven dat ze graag naar China willen verhuizen.

● Sommige redacteuren zien verkassen ook wel zitten.

● Eindelijk een legitieme reden om je teksten te laat in te leveren. "Het testen duurde toch even wat langer dan verwacht."

● Als je weet dat Assassin's Creed Valhalla ruim 50 uur kost om uit te spelen (de main quest), dan ben je daar dus ruim 16 weken mee bezig. »

Power Spy

- Aan de andere kant, je kunt een game zo wel goed op je laten inwerken...
- Een aantal grote namen zoals Dr. Lupo en TimTheTatman zijn voor veel, heel veel geld overgestapt van Twitch naar YouTube.
- Het zou om miljoenen gaan, want beiden hoefden na het uitdienen van het contract niet echt meer te werken.
- Zou Martin zo'n deal ook niet voor ons kunnen regelen..?
- De deal die Xbox de tijdelijke exclusiviteit gaf voor Rise of The Tomb Raider kostte de Amerikanen 100 miljoen dollar.
- Dure chick dus, die Lara...
- Terugverdiend heeft Xbox het geld niet. De verkoop van de laatste Tomb Raider-game viel behoorlijk tegen.
- De Powerspy weet het niet zeker, maar hij heeft een donkerbruin vermoeden dat uitgever Square Enix daarom best blij was met de deal.
- Nieuwe rage op Twitch. Met een groep afspreken om een stream van iemand met slechts een paar kijkers binnen te vallen en dan flink kut te gaan doen in de chat.
- Een hoop jongeren hebben blijkbaar kleine piemels in de wereld...
- Dit moet welhaast de meest bizarre vakantieperiode ooit zijn geweest.
- Een heel jaar thuis werken om vervolgens vrij te krijgen zodat je kan thuiszitten...
- Steeds meer games op de PS4 komen naar de PC.
- En dan te bedenken dat ze in het begin gewoon op de PC geprogrammeerd zijn.
- Developerlogica, waarschijnlijk...
- De baas van Toshiba, een van de grote producenten van chips (die je niet kunt eten), gaf in een interview aan dat het tekort aan deze chips nog wel kan voortduren tot 2023. »

OPUNIE

WAAR IS GTA 6 IN GODSNAAM?

De kijkers van een Duitse tv-show genaamd Beat the Star werden live opeens met een vreemde gast geconfronteerd. Normaliter draait deze show om deelnemers die het opnemen tegen een beroemdheid in bijvoorbeeld klimmen, hockey, races; dat soort werk. En daar kunnen ze geld mee verdienen. Dat stramien werd bruut onderbroken toen presentator Alexander Dus opeens iemand uit het publiek naar zich toe zag rennen. De man zei het volgende: "Goedenavond. Mijn naam is Asa. Wat ik wil weten is waar GTA 6 in godsnaam is? Ik wacht al acht jaar op GTA 6!" Vervolgens richtte hij zich tot de presentator: "Stuur ze een bericht. Schreeuw in de camera 'Waar is GTA 6?'" Daarna werd de man afgevoerd. Of deze man is een mafketel, óf dit is het beste voorbeeld van guerrillamarketing van de laatste paar jaar.



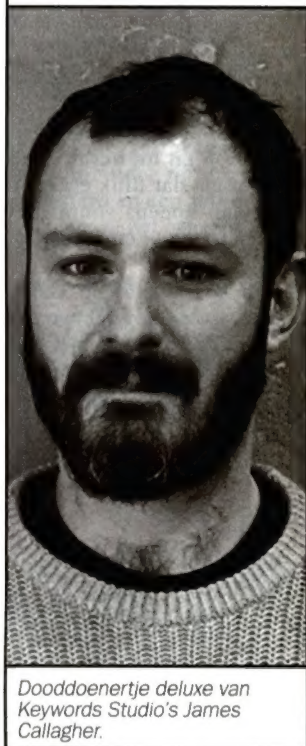
IN TWEE JAAR TIJD ALLE GAME BOY-GAMES VERZAMELD

Bij de PU werken ook een paar stevige verzamelaars. Graddus struint tweedehands markten af, JJ heeft kasten vol en ook Florian houdt van zijn gamescollectie. Maar er is altijd zoiets als baas boven baas. Neem de Amerikaanse meneer Shouta (zijn gamertag). Hij is de trotse eigenaar van alle 1.244 Game Boy-titels. Allemaal. In de VS zijn er 1.046 games uitgebracht voor de Game Boy, maar in Japan waren er 1.244. En ja, je wilt ze allemaal, toch?

Shouta begon zijn verzameling serieus in september 2019. Hij ging er vanuit er vele jaren over te doen, maar dankzij Twitter ging het sneller dan verwacht. Binnen twee jaar voltooide de Amerikaan zijn missie. Alle Japanse Game Boy-spellen zijn nu in zijn bezit. Of hij ze allemaal gespeeld heeft, weten we niet, maar hij zal nu naar een nieuwe invulling van zijn bestaan moeten zoeken.



"De grootste games zijn maar net zo groot als hun community."



Dooddoenertje deluxe van Keywords Studio's James Callagher.



PU SERIOUS GAMING



De 'nieuwe' PS5-handheld bleek fake te zijn. Wel een mooie fake...

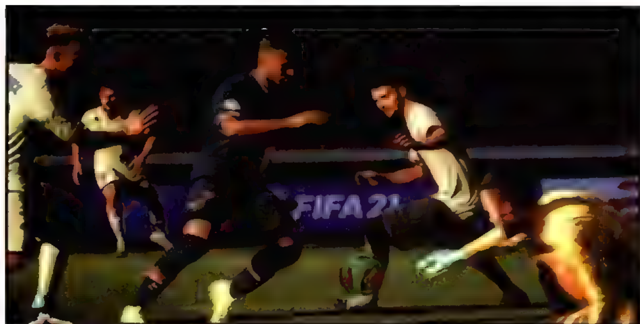
WAT ALS WE CHINESE PUBERS WAREN...

De Chinese overheid heeft het niet zo op gamen. Videogames zouden er alleen maar voor zorgen dat jongeren te weinig uitrusten en tijd steken in hun studie en werk. Ook zijn ze te gewelddadig en toont het te veel 'verwijfde' actie. En wij citeren hè. Niet onze woorden.

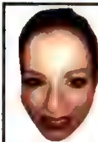
De overheid maakt het jonge gamers daarom steeds moeilijker om te genieten van hun favoriete vrijetijdsbesteding. Sinds kort mogen pubers zelf nog maar drie uur per week gamen. Drie bloody uurtjes. En dan nog niet eens achter elkaar. Drie doordeweekse dagen staan open voor gamers tussen 20:00 en 21:00 uur. Daarna is het klaar. Naar bedje toe, met de handjes boven het laken. Publishers moeten er op toezien dat gamers ook daadwerkelijk alleen in deze uren kunnen gamen. Ze moeten die window in hun game inbouwen. Misbruik wordt zwaar bestraft.

Goed, lekker kut dus als je een Chinese gamer bent. Stel het treft ons... Wat zouden we dan in die drie uur gaan spelen. Een multiplayergame? Eén service-game, of toch alleen maar singleplayer content?






Drie uur is precies genoeg voor acht wins in Apex, ik zie het probleem niet zo.


Ik kies sowieso voor een singleplayergame. Een Zelda of een Mass Effect, waarin ik me dan in ieder geval helemaal kan verliezen. Wie weet vergeet ik die ellende dan...

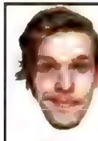

Zoveel mogelijk singleplayergames. Net als nu, eigenlijk. Ik ga die drie uur toch niet verneuken aan gillende FIFA-/Fortnite-koters in m'n oor!


Smash Ultimate, competitief, online. Totdat Elden Ring uitkomt, tenminste... Ik denk dat ik dan ook de wet zou moeten gaan breken.


Zooooo blij dat ik niet als puber in China zit... Maar ik zou het net als nu voornamelijk bij singleplayer-games houden. Daar kan ik me echt in verliezen en misschien even die kutregels vergeten.


Ik zou me gek oefenen in 'Get the f*ck outta this country'-simulator.

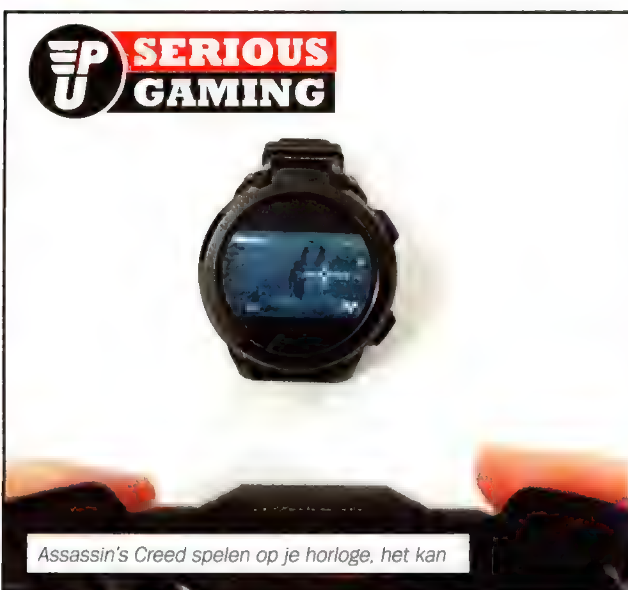



Waarschijnlijk een paar potjes singleplayer FIFA (net Timo Werner naar Ajax gehaald, je moet iets) en Skate 3 terwijl ik wacht op Skate 4. Of gewoon drie uur lang Diablo 2. Ja, dat.


Eén uur FIFA en twee uur voor een SP-game. Mijn vriendin wil overigens nu naar China emigreren...



Je gaat bijna over je nek van de cuteheid. Animal Crossing Puma's



Assassin's Creed spelen op je horloge, het kan

Power Spy

- Nog even en we weten niet eens meer hoe een console in een winkel eruit ziet...
- Een rondgang langs de redacteuren leert dat de meesten van hen hun vakantie op een zonnig strand hebben doorgebracht.
- Enkel Raf zocht de verkoeling op. En wel vrij radicaal ook. Hij ging naar IJsland.
- Reden, het is het land van Game of Thrones...
- Heeft niemand hem verteld dat Game of Thrones fictie is..?
- De laatste tijd worden er Nederlandse speelgoedwinkels getroffen door zogenaamde ramkraken. De dieven zijn daarbij vooral uit op Pokémonkaarten. De zeldzame kaarten uit de pakjes zijn namelijk grof geld waard.
- "Je first edition Charizard of je leven."
- Ach, is weer eens iets anders dan een lading coke rippen of een pinautomaat ploffen.
- En als je pakjes met gestolen Pokémonkaarten openmaakt, ontploft er geen verfbom in je gezicht.
- Althans, tot nu toe niet... maar als deze trend zich doorzet...
- Zou Pokémon-streams wel een stuk leuker maken om te bekijken.
- Overigens moeten stripboekenhandels ook gaan oppassen. Laatst werd er een originele eerste editie van een Spider-Man-comic voor dik 3 miljoen dollar verkocht.
- Een comic is dus papier met wat inkt erop.
- En laat papier met wat inkt erop nou net iets zijn waar we ons op de redactie in specialiseren...
- Een aantal leden van de redactie heeft de allereerste PU nog. Met Star Fox. Ongekreukt. Zonder koffievlekken of aan elkaar klevende pagina's.
- Kunnen zij al met pensioen?



DOKEV

EXCLUSIEF INTERVIEW MET DE DEVS VAN EEN KOREAANSE KOORTSDROOM

Tijdens de openingsnacht van Gamescom werd de show gestolen door een spectaculaire video van DokeV, een game van de Koreaanse ontwikkelaar Pearl Abyss. Nog niet gezien? Meteen even kijken dan! Jurjen werd er in elk geval erg vrolijk van, al zag hij ook veel voorbij flitsen wat hij niet helemaal begreep. Dus stuurde hij wat vragen naar de ontwikkelaar.

"Nooit eerder zag ik zo'n realistische open wereld, en zoveel prachtig geanimeerde, heerlijk vloeiende manieren waarop spelers zich blijkbaar door die wereld kunnen verplaatsen. Zo zie ik een jochie op een raketgedreven skateboard stunten en springen, om vervolgens een paraplu uit te klappen en als Link aan z'n zeilkleed over de verbluffend mooie wereld onder hem te zweven. Vervolgens zie ik hem stuiterend op een skippybal, zwiepend met een reusachtige piephamer, schietend met een lasergun en zuigend met een soort proto-pack tegen een robot vechten. In de wat rustigere momenten van de video zie ik een kind op een lama rijden, een ballon oplaten en een stok met een houten vogel erop in de grond timmeren. Dan volgen nóg meer manieren om je door de open wereld te verplaatsen: met een soort grappling-stroomdraad die doet denken aan het wire bug-systeem uit Monster Hunter Rise, maar ook in een autootje, op een fiets en op een jetski. En dan zijn er nog de pokémon-achtige wezens die de kinderen bij de gevechten helpen, waaronder een beer met bokshandschoenen, een dansend, roze aardvarken en een wandelende wekker.
De eerste keer dat ik de video zag, was ik meteen diep onder de indruk, maar vroeg ik me ook af waar ik nu eigenlijk precies naar had zitten kijken. En dat weet ik na nog tien keer kijken eigenlijk nog steeds niet precies – al weet ik wel zeker dat ik dit móét gaan spelen. En gelukkig kon ik via de PR-director van Pearl Abyss – die gewoon in Nederland woont en Rick heet, nog bedankt Rick! – wat antwoorden krijgen op de vragen waarmee de video me achterliet."



'Hoe zijn jullie begonnen met de ontwikkeling van DokeV?'

Daeil Kim *(oprichter en baas van Pearl Abyss):* "Je zou kunnen zeggen dat Ghostbusters het begin is van het DokeV-project. Op een dag, terwijl ik de set The LEGO Ghostbusters Firehouse Headquarters in elkaar zette, herinnerde ik me het plezier uit mijn kindertijd en wilde ik van dat goede gevoel een spel maken. Er kwam een gedachte bij me op: 'Wat dacht je van het creëren van een actie-avontuur in een open wereld waarin wezens worden verzameld?' Dat was het begin van het DokeV-project. Zo is het project begonnen. We hopen dat deze game een breder gamepubliek in staat stelt het plezier van door Pearl Abyss ontwikkelde games te ervaren."

'In 2019 heb je DokeV aangekondigd als een openwereld MMO. Waarom besloot je dat te veranderen in een openwereld action-adventure?'

Daeil Kim: "We hebben het veranderd van een MMO in een actie-avonturenspel in een open wereld waarin spelers wezens moeten verzamelen. We dachten na over de richting van de game en besloten dat onze doelen voor de game het beste tot uiting zouden komen als een openwereld action-adventure. Dus nu vindt het plaats in een open wereld om verschillende speelstijlen mogelijk te maken."

'Wat voor multiplayer en sociale aspecten kunnen we verwachten?'

Changkee Nam *(game designer):* "Naast ervaringen voor één speler in de hoofdverhaallijn, zijn er ook multiplayer-elementen waarvan je, afhankelijk van de content, met andere spelers kunt genieten. Als je wilt, kun je bijvoorbeeld samen met andere spelers tegen eindbazen strijden, of het opnemen tegen andere spelers.
We hebben een grote diversiteit aan content gemaakt, waarbij we ons



"We hebben een grote diversiteit aan content gemaakt, waarbij we ons lieten inspireren door dingen die we deden toen we jong waren en waar we toen van genoten."

Tot nu toe was Pearl Abyss vooral gericht op het middeleeuwse fantasy-genre, maar we wilden proberen iets heel anders te maken. Een spel voor het hele gezin, dat ouders met hun kinderen samen kunnen spelen.



lieten inspireren door dingen die we deden toen we jong waren en waar we toen van genoten. We zijn bijvoorbeeld ook van plan om bordspellen in de game op te nemen die spelers samen kunnen spelen."

'Omdat DokeV lijkt te gaan over het verzamelen en trainen van allerlei prachtige wezens en die voor je laten vechten, doet de game me veel aan Pokémon denken, en een beetje aan Yokai-Watch. Waren deze games inspiratiebronnen voor jullie, en zo ja, op welke manieren?'

***Sangyoung Kim** (lead producer):* "In plaats van dat andere 'games' me inspireerden, werd ik geïnspireerd door verschillende culturele content en alledaagse momenten die indruk op me maakten. De stofzuiger die je in de trailer ziet, is bijvoorbeeld een eerbetoon aan Ghostbusters en is losjes gebaseerd op hun Proton-packs. Bovendien werkt DokeV een beetje anders dan games waarbij je wezens moet trainen die je helpen in de strijd. Om dat te verduidelijken, wil ik je graag iets uitleggen over het verhaal.

DokeV speelt zich af in een wereld waar kunstmatige-intelligentietechnologie wordt ontwikkeld. Een organisatie genaamd 'The Company' maakt Android-robots met AI-mogelijkheden. Maar vanuit het perspectief van de hoofdpersoon die je bestuurt is deze Company de slechterik. De reden waarom hun Android-robots namelijk in staat zijn tot AI, is omdat ze Dokebi (de naam van de wezens, red.) vangen en opsluiten in de AI-chips. Het bedrijf heeft grote plannen met deze technologie.

De hoofdpersoon komt achter de waarheid van het experiment van de Company, dat dus Dokebi onderdrukt, en gaat de strijd aan met het bedrijf om de Dokebi van de robots te bevrijden. Daarbij zul je unieke avonturen beleven en bevriend raken met vele unieke en coole Dokebi."

DE 'MIYAMOTO' VAN KOREA: DAEIL KIM

Wel eens van de Koreaan Daeil Kim gehoord? Waarschijnlijk niet, maar daar breng ik dan bij dezen graag even verandering in. Deze talentvolle, 41-jarige ontwikkelaar droomt al sinds de basisschool ervan een eigen gamebedrijf te hebben, en dat is hem na het vroegtijdig verlaten van de basisschool gelukt. Nadat hij enkele grote game-hits maakte voor andere studio's, richtte hij in 2010 Pearl Abyss op en produceerde hij de ene na de andere hit, met als voorlopig hoogtepunt de MMORPG Black Desert, die inmiddels wereldwijd zo'n 18 miljoen spelers heeft. Ondertussen is Daeil miljardair, geeft hij leiding aan de ontwikkeling van DokeV, knutselt hij de next-gen-engine van Pearl Abyss in elkaar, en beantwoordt hij vragen van Power Unlimited.





'Kun je nog andere inspiratiebronnen noemen?'

Changkee Nam: "Ik kan je wat vertellen over de paraplu. Wanneer je de paraplu gebruikt, verbergt deze je uiterlijk en word je onzichtbaar. Dit is geïnspireerd op het speelgedrag van kinderen die zich verschuilen achter paraplu's en denken dat ze dan niet gezien kunnen worden. We kwam hierop door na te denken over dingen als 'Hoe speelde ik toen ik jong was?' en 'Waar beleefde ik toen plezier aan?'

Een andere inspiratiebron zijn Koreaanse volksverhalen. In de »

Dokkaebi-folklore is er bijvoorbeeld iets dat 'Dokkaebi Gamtu' wordt genoemd. Het is een hoed die Dokkaebi dragen om onzichtbaar te worden. Dit verhaal wordt weerspiegeld in het spel met het concept van de paraplu.
Ik word ook geïnspireerd door een heleboel andere dingen, vooral de dingen die in mijn dagelijks leven gebeuren. Dingen die ik bijvoorbeeld zie tijdens mijn woon-werkverkeer of de tijd die ik doorbreng met mijn dochter. Haar acties en de manier waarop ze beweegt, zijn ook bron van inspiratie voor de manier waarop we de personages in het spel animeren."

'De video die jullie uitbrachten tijdens de openingsavond van Gamescom toonde grote open werelden en veel verschillende manieren om door deze wereld te reizen, zoals op een fiets, een skateboard of zelfs vliegend. Hoewel het er allemaal geweldig uitziet, denk ik dat er een risico bestaat dat de mogelijkheden een beetje overweldigend zijn, vooral voor jongere spelers. Hoe denken jullie daarover?'

Changkee Nam: "Als ik aan onze kindertijd denk, denk ik dat iedereen zich amuseerde in zijn eigen denkbeeldige wereld, zelfs op plaatsen waar van alles was om te doen, of om mee te spelen. Ik hoop dat je het met me eens bent.

TYPISCH KOREAANS

De overweldigende, lichtelijk vervreemdende werking die de video van DokeV heeft, kan wellicht deels verklaard worden doordat het een Koreaans product betreft – en de meesten van ons veel minder vertrouwd zijn met de Koreaanse dan met de (bijvoorbeeld) Japanse (pop)cultuur. Enkele typisch Koreaanse elementen in de video zijn bijvoorbeeld de hanok (Koreaanse huis), haetaesang (fabeldier dat staat voor gerechtigheid), sotdae (een lange paal met een houten vogel erop die in de grond wordt gestoken om boze geesten te verjagen) en gamtu (een hoed die de drager ervan onzichtbaar kan maken). Daarnaast speelt de heerlijke, upbeat K-pop-song genaamd Rockstar natuurlijk ook een belangrijke rol in de vrolijkmakende sfeer van de video.

Ik denk dat hetzelfde geldt voor games. Onze wereld zit vol met zaken om je over te verwonderen en interessante activiteiten om te ondernemen, waarbij de open speelstijl aanmoedigt om alles op een natuurlijke manier te verkennen en ontdekkingen te doen. Spelers kunnen spannende avonturen beginnen, interessante puzzels oplossen, een breed scala aan minigames spelen en nog veel meer. Om nieuwe Dokebi te ontmoeten, worden spelers voortdurend gestimuleerd om nieuwe dingen uit te proberen, waardoor ze tijdens het doorkruisen van de wijde open wereld altijd aandachtig en nieuwsgierig zullen blijven."



'De kinderen in de video zien eruit alsof ze ongeveer 7 of 8 jaar oud zijn, klopt dat? Denk je niet dat de game er daardoor een beetje kinderachtig uitziet voor tieners of core gamers?'

Daeil Kim: "De indruk wekken dat het spel kinderachtig is, is natuurlijk het laatste wat we willen doen. Dat is waarom we zo vastbesloten zijn om verbluffende kwaliteit te produceren. Ik denk toch echt dat een game die de grenzen van virtuele en echte werelden laat vervagen met realistische achtergronden, hoogwaardige graphics en realtime, actiegebaseerde gevechten,

WAAR EN WANNEER DAN?

Dokebi is aangekondigd voor PC en consoles, en afgaand op de graphics worden daar de next-gen consoles mee bedoeld. De releasedatum werd eerder door Pearl Abyss gecommuniceerd als '2022', maar toen ik dat jaartal bij één van mijn vragen opperde, werd het doorgestreept en reageerde de ontwikkelaar dat ze nog geen releaseschema voor ogen hadden. Dus ga maar uit van 2023.

een game is die bedoeld is voor een breed publiek.
De studio is dankbaar dat we van zo'n breed publiek zulke goede reacties hebben gekregen na het uitbrengen van de Gamescom-trailer van DokeV.
Changkee Nam: DokeV is een spel waar het hele gezin van kan genieten. Ons doel is dat ouders en kinderen het spel samen kunnen spelen. Er zijn ook elementen waar "core gamers" van zullen genieten. Er zijn bijvoorbeeld geheime functies van het spel, delen waarin spelers aanwijzingen moeten ontdekken en content die strategisch denken vereist, zodat gebruikers van verschillende speelniveaus zich hiermee kunnen vermaken.
En ter informatie: de kinderen in de video zijn tussen de 11 en 12 jaar oud."

'Wanneer DokeV uitkomt, zal het dan min of meer de complete game zijn? Of ben je van plan om een basisversie uit te brengen die de komende jaren wordt ondersteund en uitgebreid met updates?'
Sangyoung Kim: "Allereerst zijn we momenteel bezig om de game verder te ontwikkelen om alles nog leuker te maken. We hebben nog niet bepaald wanneer we de game willen lanceren. Natuurlijk willen we je een game bieden waarvan je ten volle kunt genieten op het moment van release. Na de eerste release zullen we de wereld van de game echter blijven uitbreiden met nieuwe verhalen en content."



'Hebben jullie plannen om van DokeV 'meer dan een spel' te maken? Zo ja, kunnen jullie dan al enkele van deze plannen delen?'
Sangyoung Kim: "Natuurlijk. DokeV is een game waarin je een verscheidenheid aan ervaringen uit de echte wereld kunt ervaren in een verbazingwekkende virtuele ruimte die de lat hoger zal leggen voor openwereld-games dankzij onze in eigen huis ontwikkelde next-gen game-engine. We werken aan het creëren van een Metaverse rond onze game en IP, dus jullie kunnen zeker uitzien naar toekomstige ontwikkelingen op dit gebied." ✪

"Een verbazingwekkende virtuele ruimte die de lat hoger zal leggen voor openwereld-games dankzij onze in eigen huis ontwikkelde next-gen game-engine."



Neo's Art



De Steam Deck, hij komt eraan. Valves handheld maakte iets wakker in Neo, waardoor ze besloot het apparaat in het midden van een 'rock of ages'-kunstwerk te plaatsen. Kennelijk ziet ze de opvolger van de Steam Machines als een ware rots in de branding, een redder. Hopelijk heeft ze gelijk!

TUSSEN KUNST EN TWITCH

WORLD PREMIERE



Eindelijk weer een keer op de redactie te gast! En met niemand minder dan de enige, echte Brolsen! Tijdens Gamescom mochten Brolsen en ik als uberfans van Destiny, de showcase van The Witch Queen van commentaar voorzien. Zoals je ziet waren wij echt tering enthousiast en kunnen wij echt niet wachten tot wij hem kunnen spelen. En Cody... ja, die is ook gematigd enthousiast.

Gelukkig was er nog veel meer te zien tijdens de Gamescom-showcase en waren er genoeg "world premieres". The voice himself, Enno, had ook de heerlijke taak om de voiceover van World Premieres te zijn. Gamescom, huur die man volgende keer in. Of doe een cameo bij Rick & Morty. ;)

Tot de volgende,
Rozenbeek

MARVEL'S MIDNIGHT SUNS

MARVEL XCOM BLIJKT GESCHENK UIT DE HEL



"Dread it. Run from it. Destiny arrives all the same. And now, it's here," prevelde Wouter voordat hij een gesprek in ging met Jake Solomon, game director van wat wel eens zijn aankomende favoriete game zou kunnen worden: Marvel's Midnight Suns.

Wat de beste manier is om mij XCOM 3 te laten vergeten? De game waar ik sinds het voor de zoveelste keer uitspelen van XCOM 2-uitbreiding War of the Chosen in 2017 al met verminderend geduld op zit te wachten? Nou, daar is best veel voor nodig, kan ik je vertellen. Eerst moet je namelijk geruchten verspreiden over een nieuwe game van Firaxis met een Marvel-licentie, en die dan de zinnenprikkelende erenaam Marvel XCOM geven. Vervolgens moet je me bombarderen met onbevestigde Marvel XCOM-nieuwtjes, waaronder de veronderstelling dat de game aangekondigd gaat worden op de E3. Ohja, ik ga er even kapot van zijn als de Electronic Entertainment Expo voorbij gaat zonder de oh zo gewilde aankondiging, en héél misschien denk ik op dat moment heel even aan XCOM 3. Maar niet lang! Zorg dan een paar maanden later dat ik de uitnodiging van 2K krijg om met Firaxis' Jake Solomon te praten over een 'nog onaangekondigde game'. Want dan is 'hyped zijn' zo'n veel te zwakke, ontoereikende uitdrukking voor mijn gemoedstoestand, dat alle hoop op een XCOM 3-game begraven ligt onder een laag onprofessioneel enthousiasme.

GET LOST, SQUIDWARD

Dat is ook wat ik tegen Jake Solomon zeg voordat hij begint met zijn presentatie, dat ik 'onprofessioneel enthousiast' ben over wat er gaat komen.







Wat mij betreft is de vereniging van deze topontwikkelaar en die ijzersterke licentie namelijk weinig minder dan het ultieme idee. Het idee dat Marvel Games naar Firaxis is gegaan omdat ze hebben gezien wat voor briljants de ontwikkelaar heeft gedaan met XCOM, met de vraag of ze een idee hebben voor een game met hun licentie? Dat is ongeveer de beste samenloop van omstandigheden sinds Interplay aan BioWare heeft gevraagd om een D&D-game te maken! En óf Jake Solomon een idee had, want blijkbaar heeft de creative director en design lead van Firaxis' XCOM-serie een verleden met Marvel. In de vroege jaren '90 las hij een serie genaamd Midnight Sons, waarin occulte helden zoals Doctor Strange, Ghost Rider en Blade (in latere iteraties zelfs Iron Fist, Doctor Voodoo en Scarlet Spider) het opnemen tegen Lilith, de Mother of Demons. Solomon zag hier wel een game in en Marvel Games was aan met dit idee, waarschijnlijk deels omdat ze in het MCU ook de bovennatuurlijke kant op gaan met WandaVision, Doctor Strange and the Multiverse of Madness en de reboot van Blade. Een invalshoek was geboren, maar wat voor gameplay gooi je over deze mystieke Marvelousness heen?

NO AMOUNT OF MONEY EVER BOUGHT A SECOND OF TIME

De laatste keer dat een fullpriced consolegame iets waardigs deed met het idee van vele, speelbare superhelden en alle mogelijkheden die zij gameplay-technisch kunnen bieden, was Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order. Maar die kwam niet minder dan tien jaar na deel 2 en tussen die twee delen in, was er alleen een Marvel vs Capcom waarin je kan rotzooien met een shitload aan Marvelhelden. Wat ik deed in de tussentijd om dit gat in mijn ziel te vullen, dit gebrek aan op triple-A wijze superhelden unlocken, was het spelen van mobile en Facebook-games zoals Avengers Ultimate Alliance en Marvel Strike Force. In deze app-achtige games kan je eindeloos veel Marvel-personages unlocken en upgraden, om vervolgens vrij simpele turn-based gevechten met ze aan te gaan, met als doel om nóg meer superpoppetjes te ontgrendelen. Het liefst zonder bakken met geld uit te geven... Het enige wat ik van een Marvel XCOM verlangde, was dit vrij eenvoudige concept, alleen dan zonder microtransacties, met een medium productiewaarde en met gameplay die vergelijkbaar slimme en spannende regels kent als XCOM: Enemy Unknown en XCOM 2. Maar Marvel's Midnight Suns is héél wat anders...

ACTIVATING INSTANT KILL

Met een verrassende wending waar ik nog steeds geestelijk van bij moet komen, blijkt »

MAAR HOE OM-DE-BEURT DAN?

De gameplay van Midnight Suns is best wel anders dan dat van XCOM en ook niet helemaal te vergelijken met de tactische speelwijze in Dragon Age. Het grootste verschil is dat Midnight Suns gebruik maakt van skill-kaarten die random aan het begin van een gevecht worden uitgedeeld. Eerst schrok ik hiervan, niet omdat ik bang was voor microtransacties, maar gewoon omdat het een beetje 'goedkoop' overkomt, zo'n deck buildingprincipe. Maar als één ontwikkelaar er iets vets van kan maken, dan is het strategiemeester Firaxis wel, en verder is de combat echt heel overtuigend. Vooral de filmische wijze waarop de Heroic Powers in beeld worden gebracht en in wat voor mate je gebruik kan maken van de omgeving vallen daarbij in positieve zin op (vijanden tegen exploderende vaten slaan, op hooggelegen platforms klimmen om daar met extra kracht al slaand vanaf te springen, en straatlantaarns gebruiken om mee te meppen zijn een paar voorbeelden). En hey, het is turn-based strategy, mijn lievelings. Een type gameplay waar Jake Solomon ook op stónd; dat zouden ze niet uit zijn dooie vingers getrokken kunnen hebben, zo liet hij weten.









Midnight Suns wat betreft gameplay beter te vergelijken met Dragon Age: Inquisition dan XCOM. Zo is er, heel RPG-achtig, een customizable hoofdpersonage genaamd Hunter, de dochter van Kiskilla/Izorpo/Katah/Lilitu/Nightrider/Vampire Goddess/the Archmother of Witchcraft; de Big Bad Evil van deze game die, net zoals Satan himself, verdomd veel namen heeft, maar voor het gemak Lilith genoemd wordt. Deze duivelsdochter, desgewenst Satanszoon, wordt aan het begin van de game uit de dood herrezen, want haar wacht de casual taak om even de 'powers of light and dark' te balanceren. Jake Solomon vertelt me dat de Hunter een 'fully customizable character with more than 40 powers and abilities to choose from' is, dus dat balanceren doet ze waarschijnlijk ff tussen een uitgebreid ontbijt en een korte lunch door. Oh wacht nee, Jake zegt dat het niet zo snel gaat, want deze game is echt RPG-lang, met veel meer narratief dan zelfs maar vergelijkbaar is met XCOM. En makkelijk zal het ook niet zijn, want Hunter krijgt hulp van een hele reeks aan superhelden, en niet alleen de supernatural superheroes die de hoofdrollen hadden in de Midnight Sons-comics. Naast occulte personages zoals Doctor Strange, Nico Minoru, Blade, Magik en Ghost Rider, komen fanfavo's zoals Wolverine, Iron Man, Captain America en Captain Marvel ook gewoon een potje meeknokken. En turn-based vechten is zéker niet alles wat ze gaan doen!



I CAN DO THIS ALL DAY

Het hoofdkwartier in Marvel's Midnight Suns is een zeer belangrijk element van de game. Vanuit deze Abbey gaan Hunter en haar team niet alleen op missie via de magische portals van Magik, maar er wordt ook veel van het verhaal verteld en het upgraden van personages (en de Abbey zelf) gebeurt eveneens in deze hub. In third-person wandel je met je Hunter door het kathedraal-achtige gebouw dat me een beetje doet denken aan

WIE ZIJN DEZE SUPERLUI DAN?

Tenzij je echt alle vormen van superheldenvermaak streng uit je leven geweerd hebt, zal je vast wel weten wie Cap, Iron Man en Wolverine zijn. Maar Midnight Suns kent een aantal veel minder A-grade Marvel-helden, waarvan sommigen nog nooit een MCU-film hebben aangedaan. Dus ben ik hier om jullie Marvel-onkundigen bij te spijkeren!



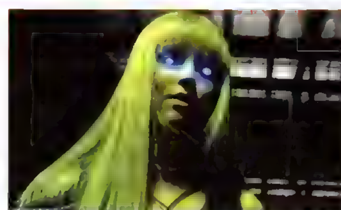
NICO MINORU

Deze magiër is deel van een groep genaamd The Runaways, kids die erachter zijn gekomen dat hun ouders superschurken zijn en tegen hen in opstand gaan. Coole comic waar ook een aardige serie van is gemaakt, hoewel daar na drie seizoenen de stekker uit is getrokken. Simpel gezegd heeft Nico een staf gejat van haar moeder, waar ze een hele reeks aan magische spreuken mee uit kan knallen.

BLADE

Blade is half-vampier, oftewel de Day Walker, waardoor hij perfect is om evil bloedzuigers te bevechten. Dat deed hij overigens ook een keer in een best wel goede film uit 1998, waarin de vampierjager gespeeld wordt door Wesley Snipes. De film was erg ver voor het MCU en zelfs voordat de X-Men-films uitkwamen, dus eigenlijk was dat het échte begin van de (goede) Marvel-films.



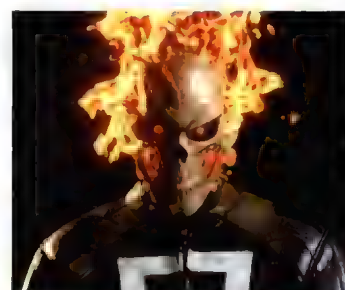


MAGIK

Magik haar echte naam is Illyana Rasputin en zij is een mutant, net zoals haar broer Piotr, AKA Colossus. Magik is, zoals de naam al doet vermoeden, een magiër, kan teleporteren en is ook nog eens de heerser van een dimensie genaamd 'Limbo'. Daar was ze namelijk als jong kind naartoe gekidnapt door een duivelse rakker genaamd Belasco, die ze versloeg om uiteindelijk de macht over Limbo van hem over te nemen. Magik heeft dus wel wat ervaring onder haar riem, ook als lid van de New Mutants, een groep waarvan kortgeleden een horrorachtige film is uitgekomen. Illyana wordt daarin gespeeld door niemand minder dan Anya Taylor-Joy, die de meesten van jullie wel kennen als de hoofdrolspeelster van The Queen's Gambit [en Sandy in Last Night in Soho, hype! – Marvin].

GHOST RIDER

Ghost Rider is niet zozeer een personage, maar meer een concept. Een combinatie van de ziel van een mens en een 'spirit of vengeance' die tot stand is gekomen door een contract met Satan. Yup, duistere shit, dus door wie anders laat je zo'n dude met een brandende schedel als hoofd spelen dan Nicholas Cage? In een zeer matige film uit 2007, helaas, gevolgd door een niet veel betere in 2011. Overigens gaan die films over de Johnny Blaze-versie van Ghost Rider, terwijl die in Midnight Suns die van Robbie Reyes is. Deze spirit of vengeance hebben we kunnen zien in de latere seizoenen van Agents of S.H.I.E.L.D., de eerste, officiële MCU-televisieserie.





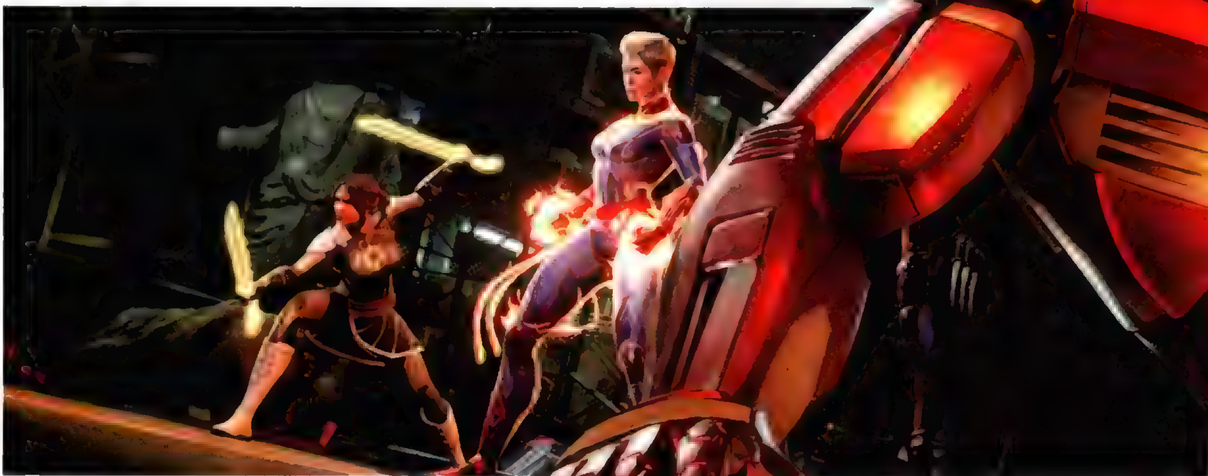




Darth Vaders kasteel op Mustafar dat samensmelt met de X-Mansion, waar je in de riante woonkamer dan bijvoorbeeld Stephen Strange een boekie ziet lezen. Vast weer het Book of Cagliostro! Of Blade ongemakkelijk bij de open haard staat te wachten tot... je met hem komt chillen! Inderdaad, hier komt het Dragon Age-achtige weer om de hoek kijken, want je kan door middel van dialoogopties kiezen hoe je met ze gaat hangen en vrienden worden met de Marvel-personages, waarmee je vervolgens allerlei skins, powers en misschien wel een extra missie voor hen ontgrendelt. Buddy's worden met Tony en Steve is natuurlijk alles wat een Marvel-fan wil, dus ik hoop dat Firaxis een beetje goede schrijvers heeft aangenomen om dit fantastische idee uit te werken. Misschien een paar ex-BioWare-verhalenvertellers? Of hey, als er toch MCU-power achter zit, waarom niet even Christopher Markus en Stephen McFeely vragen voor wat zinnetjes? Ach, een geek kan dromen...

GUNS. SO PRIMITIVE

Marvel's Midnight Suns wordt iets anders dan ik verwachtte, en dat is zowel een aangename verrassing als iets waarvan ik bedenkelijk aan de kin onder m'n baard gekrabd heb. Oh zeker, er is een vorm van base building in de Abbey en er kan zelfs research gedaan worden, maar het is toch heel wat anders dan het bouwen van generatoren en ruimtewezens in het gevang gooien. Ja, je hebt een customizable hoofdpersonage, maar dat is niet hetzelfde als een heel team aan soldaten trainen en individuele oorsprongsverhalen voor ze verzinnen. Zeker, Midnight Suns heeft tactische, turn-based combat, maar een op kaarten gebaseerd systeem is toch heel wat anders dan strikte strategie met permadeath waarvan alleen de hitpercentages op kans gebaseerd zijn. Aan de andere kant heeft deze game spectaculair uitziende (combo-) moves, een helhond die je kan aaien, een bovennatuurlijk Marvel-verhaal en een systeem van keuzedialogen waarmee je matties kan worden met superhelden. Dus is Marvel's Midnight Suns misschien niet de Marvel XCOM waar ik van droomde, maar het zou best wel eens de Marvel Dragon Age kunnen zijn waar ik niet eens van dúrfde dromen.



CALL OF DUTY: VANGUARD

OUDERWETS SLOPEN

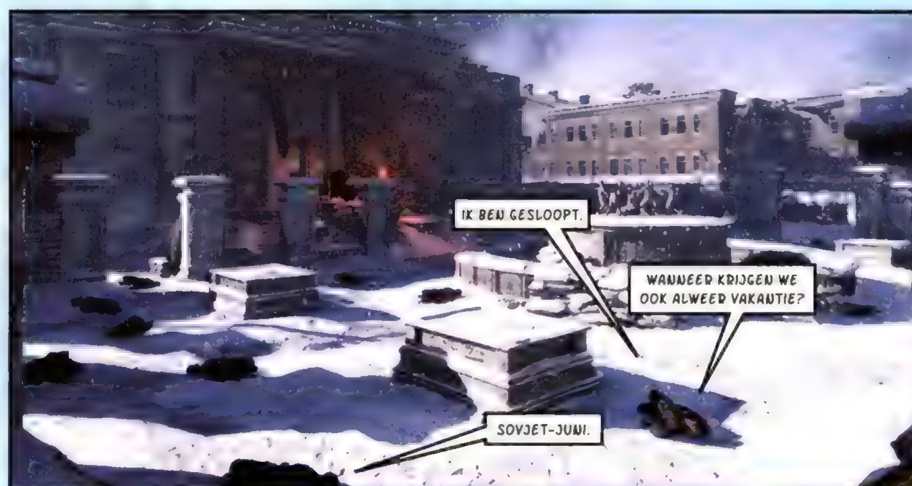


Gedurende zijn huwelijk met de Call of Duty-franchise voelde Jacco alles: euforie, spijt, verbazing en teleurstelling. Tijdens al die ups en downs is hij trouw gebleven aan de reeks, wat er ook gebeurde. Nu hij uitgebreid aan de slag is gegaan met Call of Duty: Vanguard, weet hij echter niet meer zo goed wat hij moet voelen.

Call of Duty wordt steeds interessanter. Aan de ene kant heb je een jaarlijkse release die meer content biedt dan een gemiddeld mens in die tijdsduur kan spelen, aan de andere kant is het merendeel van de spelers te vinden in Warzone en Call of Duty: Mobile. 'Interessanter' kan ook iets negatiefs betekenen, namelijk de keilange werkuren voor de drie hoofdontwikkelaars en structurele discriminatie jegens vrouwen bij Activision Blizzard, het overkoepelende bedrijf. Misschien draagt dat wel bij aan mijn gemengde gevoelens voor Call of Duty: Vanguard.

Black Ops in WO2

Sledgehammer kwam ons al eens eerder 'redden' van het sci-fi-geweld van Black Ops 3 en Infinite Warfare met Call of Duty: WW2, een game die vooral basaal was en daardoor goed werd ontvangen. Hoe kun je dat nog eens overdoen, zonder spelers in november gapend richting Battlefield 2021 te zien vertrekken? Volgens de ontwikkelaar door 1) alle fronten van de oorlog te laten zien, en 2) in te zoomen op de eerste generatie speciale eenheden. Tot nu toe voelt de campagne van Vanguard daarom best wel aan als een soort Black Ops-game in de jaren veertig. De vier helden van het verhaal zijn afkomstig uit de VS, Australië, Sovjet-Rusland en Engeland, en zijn allemaal uit de maatschappij geplukt om een einde te maken aan die helse oorlog. Althans, ook aan wat daarna komt: Project Phoenix. Achter de schermen zijn de nazi's namelijk bezig met een zoektocht naar de nieuwe führer, en aan jou om dat te stoppen.



Subtiele sloophamers

Bij een Call of Duty-game in deze setting verwacht je oog in oog te staan met Panzer-tanks en gillend over het strand van Normandië naar veiligheid te rennen, maar dat is niet waar de focus van Vanguard ligt. Natuurlijk, je bezoekt een aantal bepalende slagen aan alle fronten van de oorlog, maar een groot deel van de missies speelt zich achter vijandelijke linies af. In het donker, met een KAR-98 die met één schot alle vijftig omringde Duitsers attendeert op je aanwezigheid. De eerste special forces hadden natuurlijk nog niet het geavanceerde gereedschap van de latere eenheden en deden eigenlijk ook maar wat.

Dat kan zweethandjes opleveren, zo blijkt uit een missie waarin de Britse Arthur Kingsley voor de kust van Frankrijk neerstort en aan land komt in een donker bos. Met enkel een mes op zak baant hij zich een weg door de struiken, waar luchtafweer denderende klappen en lichtflitsen



weetje • weetje

Voor het geluid van vliegtuigen in Vanguard sloot Sledgehammer Games een deal met een WO2-museum. Met allerlei fancy microfoons werden geluiden van de antieke toestellen opnieuw opgenomen en ook weer gedeeld met de eigenaren.



"Sledgehammer geeft aan voor compactere schietactie te willen gaan, die volledig draait om goed manoeuvreren en als eerste richten en schieten."

produceert en nazi's jagen op andere neergestorte kameraden. De vlucht escaleert tot een achtervolging in een Frans landhuisje, dat helemaal aan puin wordt geschoten alvorens je een brandend erf oprent.

Daar zijn de stadse lui om de boel te slopen

Het is nog te vroeg om te zeggen of Vanguard daadwerkelijk een grafische stap vooruit gaat zetten, maar wetende dat Sledgehammer de engine van Modern Warfare gebruikt ziet het er allemaal bijzonder goed uit. Naast dat lichteffecten en vuur positief opvallen, wordt destructie dit jaar ook een ding. Zoals gezegd kan een hoop kapot: hout, glas, porselein – allemaal met lekker frisse, rondvliegende particle effects.

Dat heeft ook een behoorlijke invloed op de multiplayermodus, zo blijkt uit de alphaversie van de game en een extra uitgebreide bètasessie met de devs. Vernietiging gaat verder dan blind door muren knallen; ditmaal spatten deuren, ramen en andere constructies uiteen om nieuwe doorgangen of kijkgaten te vormen. Verwacht ook weer geen Battlefield-achtige praktijken, waarbij hele gebouwen instorten.

In de meeste maps, zoals het strandlevel Gavutu, blijft het beperkt tot een aantal houten schotten en afbakeningen – waardoor je op dit strand dus binnen de kortste keren geen dekking meer hebt. Andere maps, zoals het onwijs kleine en hectische Eagle's Nest, voelt weer aan als een houten doos waar de losse flodders je om de oren vliegen en de map gedurende een potje drastisch verandert.

Destructie is dus niet zo ingrijpend dat het de gameplay van Call of Duty volledig op de schop gooit, maar het zorgt her en der wel voor een nieuwe dynamiek. Knal een dakraam kapot om vijanden te verrassen, spray de cover aan de overkant kapot zodat je de vlag beter kunt verdedigen of ram preventief een raam eruit. Als je je namelijk afvraagt welke idioot uit de stad aan het begin van elk potje de boel moet slopen: guilty as charged.

Sneller, lichter

Over de flow van Vanguard gesproken: die is





WORLD AT WAR

In Call of Duty: Vanguard gaan we dus voor het eerst langs alle fronten van de oorlog: West-Europa, Oost-Europa, het Pacifische front en Noord-Afrika. In hoeverre we ook echt alle grote veldslagen van dichtbij gaan meemaken moeten we door de focus op special forces nog zien, maar we komen dichterbij een 'World at War' dan ooit.



best lekker. Denk aan Modern Warfare uit 2019, maar dan een tikkie minder 'zwaar' en wat sneller. Sledgehammer geeft aan voor compactere schietactie te willen gaan, die volledig draait om goed manoeuvreren en als eerste richten en schieten. Vanguard lijkt dan ook een relatief makkelijk deel om in te komen, aangezien wapens niet zo'n bijster harde terugslag hebben en er altijd wel een vijand in de buurt is om in het gezicht te schieten.

Een feature waar ik nog m'n twijfels over heb zijn de verschillende playlists, die bepalen hoeveel mensen je in een map vindt. In plaats van een aparte modus met unieke maps te maken, krijgt Vanguard bij lancering een zeer respectabele twintig maps waarop je met relatief veel of weinig man per team kunt spelen. Die twee playlists, aangeduid met Tactical en Blitz, voelen soms een beetje ongemakkelijk. Zo is Red Star een groot level en zijn potjes met twaalf man half zo boeiend als die met vierentwintig. Andersom gaat een Blitz-potje op Eagle's Nest helemaal nergens over – alsof je op een grotere versie van Shipment speelt. Als derde heb je ook gelukkig nog standaard-playlists, dus waarschijnlijk loopt het wel los. Over het algemeen heb ik behoorlijk wat lol gehad met de eerste uren in Vanguard, zij het wat hersenloos. Qua overige nieuwe features hoef je dan ook niet al te veel te verwachten, zoals de wel geinige nieuwe modus Champion Hill. Daarin voer je een soort Gunfight-gevechten in een battle royale-achtige vorm, inclusief cash die je besteedt aan upgrades. Interessanter zijn de opties om tijdens het mounten – wederom een feature uit Modern Warfare – langs je dekking te bewegen en blind te vuren over je dekking. Vooral dat eerste voelt als een bevrijding voor iedereen die normaal als een schietschijf vastgeplakt zit aan een muur of deur.

Warzone

Zoals vanouds is het met de multiplayermodus en de campagne echter nog lang niet gedaan. Zo is de derde pilaar van Vanguard een heuse Zombiesmodus, die in samenwerking met Treyarch wordt ontwikkeld. Gezien de studio aan de wieg stond van het fenomeen en in Cold War een fenomenale editie afleverde, mogen we een behoorlijk solide zombieknalfestijn verwachten. Bovendien krijgen we eindelijk

EEN ANDERE RICHTING

Rond 2019 besloot Sledgehammer Games het zogenaamde 'Decade 2' in te luiden: een wederopbouw van de studio na Call of Duty: WW2 en een leegloop van zo'n honderd man. Ondertussen heeft het een nieuwe studio in Melbourne en Toronto geopend om de ontwikkeling van Call of Duty te versterken, maar ook om eens te kijken naar andere games. In een interview met Venturebeat zegt Studiohoofd Aaron Halon namelijk ook weleens wat anders te willen.







een cross-over met het Black Ops-universum – vergelijkbaar met hoe Cold War ook een link heeft met Modern Warfare – en krijgen we een prequel op het huidige verhaal te zien. Verder blijft dit allemaal nog speculatie, want ik heb er helaas nog geen hol van gezien. Waar je waarschijnlijk écht op zit te wachten is de nieuwe Warzone-map, want die komt er. Wanneer precies is nog onduidelijk, maar gezien het zesde seizoen precies voor de release van Vanguard afloopt, gaan we op 5 november waarschijnlijk in een gloednieuwe WW2-omgeving droppen. En eerlijk: dat werd ook wel tijd. De jarentachtigversie van Verdansk was eigenlijk maar een doekje voor het bloeden terwijl we wachten op een frisse battle royale-ervaring.

"We mogen een behoorlijk solide zombieknalfestijn verwachten."

Ook hierbij zijn nog een aantal grote vraagtekens. Gaan we dan met hypergeavanceerd wapentuig tegen zeventig jaar oude wapens vechten? Sledgehammer zegt van wel – de content van Vanguard wordt gewoon bij die van Modern Warfare en Black Ops Cold War gegooid. Dat levert een nieuwe meta op, met een hele hoop variabelen waar Warzone-ontwikkelaar Raven Software heel goed over na gaat denken. Daarbij moet het ook een nieuw tijdperk inluiden voor speelbaarheid op PC, want daar wordt een nieuw anti-cheatsysteem ingevoerd. Hoe is nog niet duidelijk, maar daarmee wordt hopelijk een van de grootste problemen van deze anderzijds sublieme game aangepakt.

Een jaartje overslaan?

Dus ja, wat moet ik voelen bij Vanguard? De campagne ziet er goed uit en geeft hopelijk een slimme twist aan een setting die we al door en door kennen. De multiplayermodus doet los van destructieve omgevingen weinig nieuws, maar speelt erg lekker. En de rest van het pakket belooft veel goeds, maar laat qua harde info nog even op zich wachten.

Dat is een wat onbevredigende conclusie voor een game die weinig fout lijkt te doen. Het is meer de richting waarin de franchise beweegt: shooters zijn tegenwoordig free-to-play en verruilen de campagne liever voor een battle royale-modus of iets anders. Call of Duty wil het allemaal en blijft elk jaar moeite steken in projecten die marginale stappen vooruit zetten ten opzichte van die ervoor. Begrijp me niet verkeerd: ik heb er veel zin om in november in Vanguard te duiken en weer tientallen uren in de multiplayer te steken en met maten zo lang mogelijk te overleven in Zombies, maar eens moet Activision inzien dat een jaartje overslaan de serie onwijs goed zou doen. ★



weetje • weetje

Tijdens de bosbranden in Californië vorig jaar gingen Sledgehammer-medewerkers de straat op om de rode lucht te filmen. Die lucht vind je terug in het Stalingrad-gedeelte van de game.



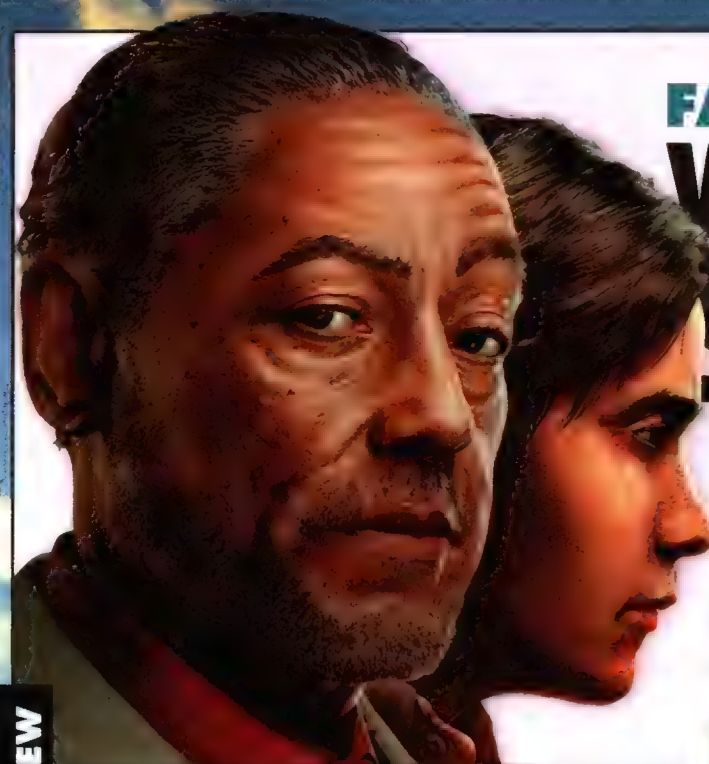
Maar goed dat die klok nog heel is. Zo'n ding repareren is echt een uurwerk.

VERWACHTING JACCO:

Ik verwacht dat ik alles ga slopen wat er te slopen valt in Call of Duty: Vanguard. De game zelf doet eigenlijk niks fout.

- + Hopelijk leuke twist op bekende setting.
- + Gigantisch veel content in de maak.
- + Destructie en algemene flow voelen lekker.
- - Geen baanbrekende nieuwe features.

FIRST-PERSON SHOOTER
ACTIVISION/SLEDGEHAMMER GAMES
1-24 SPELERS
5 NOVEMBER 2021



FAR CRY 6
WIL TAART EN HET OOK NOG OPETEN

Alsof er nog niet genoeg despoten van hun troon zijn gestoten, is het binnenkort weer hoog tijd om een totalitaire schurk van zijn heerschappij te ontdoen. In Far Cry 6 wordt die vertolkt door de enige echte Giancarlo Esposito, Gus Fring uit Breaking Bad. Wouter is klaar om overweldigd te worden door zijn kwaadaardigheid.



Antón Castillo is een slechterik. Maar niet zomaar een slechterik, nee, Antón Castillo is een nietsontziende, genadeloze, koudbloedige, meedogenloze killer die z'n eigen zoon nog in stukjes zou hakken als z'n aas op was tijdens een haaienvistripje. Het begin van Far Cry 6 probeert dit heel erg duidelijk te maken, want de dictator die gespeeld wordt door Giancarlo Esposito wordt neergezet als zo'n dude die zonder een spier te vertrekken, zonder te kijken, in een 90's movie een van z'n handlangers door z'n hoofd schiet om te laten zien hoe wowzorz weinig shit hem kan schelen. Maar goed, we leven in een tijdperk waarin antagonisten steeds subtieler worden, steeds meer in het grijze gebied treden of zelfs naar voren worden geschoven als protagonisten (Joker, Cruella), dus hoeveel indruk maakt zo'n ouderwetse schurk nog?

> **"Antón Castillo is zo subtiel als een The Witcher 3-fanboi die een conversatie over de beste games ooit binnendringt."**

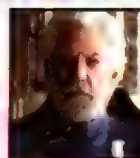
Big Bad

De Far Cry-serie leunt sinds deel 3 heel erg op z'n slechterik(en), waarbij Ubisoft hen zelfs neerzet als een van de grootste USP's van de games. En wat doe je als overtreffende trap als je in deel 5 een hele white trash, religekkie familie als baddies had? Dan gooi je er wat starpower tegenaan! Giancarlo Esposito is dan ook niet de minste acteur, want nadat hij doorbrak als Gus Fring in Breaking Bad, stoomde hij door naar rollen in het misschien wat minder 'high brow' maar flink populaire Once Upon A Time, dook hij op als een vergelijkbare engerik als Fring in The Boys en was hij zelfs te zien in The Mandalorian. En als je Star Wars eenmaal weet te halen, dan ben je wel een Ster.

Ubi heeft dus een flinke naam te pakken voor de baddie van Far Cry 6, maar vooralsnog krijg ik niet het idee dat Esposito z'n talenten echt goed benut worden. Ja, Antón Castillo is een engerd die zonder zijn verhaal over vissen te onderbreken een oud vrouwtje door haar hoofd schiet, die koelbloedige dingen zegt zoals 'the lion finds calm before the kill'. Maar is daarmee ook zo subtiel als een The Witcher 3-fanboi die een conversatie over de beste games ooit binnendringt.

ANTÓN CASTILLO IS...









Ff inkomen

Even los van de bad guy: Far Cry 6 wordt weer een flink uitgebreide openwereldgame. Alsof Valhalla niet genoeg Ubi voor je euro was, gaat ook deze succesvolle franchise liever overboord dan dat je ook maar enigszins het gevoel hebt dat er meer ideeën, concepten en systemen in de game hadden kunnen zitten. Hoofdpersonage Dani Rojas kan verschillende soorten kleding vinden die allerlei voordelen met zich meebrengen, nieuwe vaardigheden ontgrendelen, gezelschap vinden in een selectie

aan dieren (Amigo's) die meevechten, allerlei soorten voertuigen berijden en aanpassen en een keur aan wapens op talloze manieren zowel qua uiterlijk als werking veranderen.
Alleen de wapenslijtage uit Far Cry 2 en de Arcade Mode uit deel 5 hebben de ballotagecommissie niet gehaald, maar verder is geen Far Cry-functie vergeten. Het duurt dan ook wel even voordat alles en iedereen – ook missiegevende guerrillastrijders die allemaal echt 'loco' zijn moeten ontmoet worden – geïntroduceerd is, waarbij ik moeite had mijn instabiele aandacht erbij te houden. Iemand die wel eens eerder gegamed heeft of praktisch alle eerdere Far Cry's heeft gespeeld, zoals ik, zal de eerste uren waarschijnlijk een taaie zit vinden. Maar goed, tutorials, amirite?



Doe maar wat van alles

Dat de makers van Far Cry 6 hun spelers zoveel mogelijk willen bieden, dat merk je niet alleen aan de veelvoud aan systemen, functies en opties. Ook wat betreft stijl gaat deze game alle kanten op, van serieus commentaar op tirannie, tot aan een haan zo groot als een kalf die wil dat je z'n naam op muren spuit. Van bloederige stealth kills met een machete waarbij de nek zo diep opengesneden wordt dat het hoofd er bijna aflazert, tot aan rugzakken die rakketten uitspuwen alsof de wetten van de natuur net zo belangrijk zijn als in een Fast & Furious-film. Betekent overigens ook dat er veel afwisseling zit in de gameplay, want het ene moment zit je een lam potje domino te spelen of te vissen, het volgende ben je met je Supremo-wapen tig vijanden in een ring van vuur aan het verbranden. Iets wat zich overigens ook naar co-op vertaalt, waarbij ik best wel wat plezier had om samen met een concullega een heel vrachtschip te ontdoen van zijn bemanning... Vooral omdat mijn Far Cry-buddy zijn parachute de hele tijd uitgeklapt achter hem aan hing en met elke beweging van z'n torso netjes achter hem aan draaide. Ja, een bug, maar het zag er hilarisch uit.

Giancarlo of niet

Heb je Far Cry 3 of een later deel gespeeld, dan weet je heel goed wat je ook weer van deel 6 kan verwachten. Misschien dat het dit keer iets meer naar een Just Cause neigt qua humor en hoe over-the-top de actie kan zijn, maar verder is het checkpoints en basissen overnemen als vanouds, terwijl je levelt, wapens customized en vermoedelijk een aantal keren gevangen genomen wordt zodat Antón Castillo z'n momentje krijgt om koel(bloedig) te doen. Het is een flinke lading lol, mits je je daar voor openstelt en je de Ubi-humor wel een beetje kan waarderen. Maar kan je dat niet, dan gaat geen Giancarlo Esposito daar iets aan veranderen, hoeveel oude vrouwtjes zijn personage ook van kant maakt om je hart te veroveren. ★

STOP DIERENLEED

Ik heb er wel vaker over gezeken, dus het spijt me, maar wanneer komen ontwikkelaars van (voornamelijk) openwereldgames er nou een keer achter dat het níét leuk is om dieren dood te schieten?! Zeker, in een Red Dead Redemption (2) past het goed in de setting en het genre van de game (hoewel de sterfanimaties nog steeds mijn hart breken), maar in bijna alle andere games vind ik het onnodig, zielig en een slappe toevoeging. Vooral in de Far Cry-serie, waar ik bijvoorbeeld in auto's beren moest doodrijden en 34.565 op uitsterverven bedreigde gouden tijgers kapot diende te schieten om een riem te kunnen craften waarin drie extra kogel pasten, is het echt een aanfuckingfluiting. Ook in dit deel weer heb ik zo'n vier dozijn rottweilers en dobermanns moeten vermoorden, en waarom? In ieder geval niet voor mijn plezier! Gelukkig waren de animaties van de hondjes niet realistisch genoeg dat ik me er écht kut over begon te voelen, maar leuk was ook zeker anders. Dus ja, van mij hoeft het niet meer, dieren doden puur voor afwisseling op het kanonnenvoer. Doe dan maar kinderen ofzo!





VERWACHTING *WOUTER:*
Far Cry 6 wordt veel van alles en wat mij betreft misschien net even té veel. Te veel uitleg en expositie aan het begin om boeiend te blijven, te veel Ubi-sidequest-humor en teveel koelbloedige kills om te laten zien hoe evil de schurk dit keer wel niet is.

- \+ Gigantische game met veel missies, customization-opties en personages.
- \+ Heeft bijna alles wat vorige Far Cry-delen hebben, en meer.
- \+ Giancarlo doet stoer.
- \- Ondanks alles wordt dit de derde Far Cry, na deel 4 en New Dawn, die ik skip.

OPENWERELD SHOOTER
UBISOFT
1-2 SPELERS (ONLINE)
7 OKTOBER 2021

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET VERHAAL BEGINT MET EEN VAN DE BESTE JRPG'S OOIT GEMAAKT. NIET XENOBLADE CHRONICLES, AL IS HET EEN PRIMA EERSTE GOK. NEE, IK BEDOEL EEN IETSJE MINDER GOEDE GAME: FINAL FANTASY VII. YOU KNOW I'M RIGHT..."



Kijken we hier over vijf jaar op terug als het begin van de grote PU-verbranding van 2021?

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"EN VERGIS JE NIET: IK BEN EEN VEELVRAAT. KOOP ELKE WEEK WEL EEN AANTAL GAMES, OF HET NOU GLOEDNIEUWE RELEASES ZIJN, EEN PAAR SNACKGAMEPJES IN DE SALE OF EEN TWEEDEHANDS KLASSIEKER."



Power Unlimited is niet aansprakelijk als je besluit gamediscs te frituren na Graddus' betoog.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"WOW, IK MAILDE 'M NAAR MEZELF IN PLAATS VAN NAAR MARVIN."



Kan gebeuren, Marvin. Wacht...

"JE HEBT 'M DIT WEEKEND!"



...of ruim een week later. Misschien zat 'ie vast onderin een budgetbak.

"IK VOEL ME AL DAGEN NIET LEKKER... ☹"



Wij moesten ook even bijkomen van de PlayStation Showcase. Sterkte, Floor!

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

Spelunky 1 + 2 (Switch)

Quake

Sonic Colors: Ultimate

Lake

Ghost of Tsushima: Director's Cut

Lost in Random

Twelve Minutes

MAAR HET WORDT NIÉT DE NETFLIX VAN GAMES

NETFLIX

In juli maakte Netflix tijdens een aandeelhoudersvergadering bekend dat deze marktleidende videostreamingdienst binnenkort ook games aan zijn aanbod gaat toevoegen. Maar volgens Jurjen wordt dit 'Netflix van games' iets anders dan je ervan zou verwachten.

GeForce Now, Google Stadia, PlayStation Now, Xbox Game Pass en het komende Amazon Luna: het zijn allemaal abonnementsdiensten die je tegen een vast bedrag per maand toegang bieden tot een fors aantal games die je vervolgens streamend kunt spelen. Om het idee erachter duidelijk te maken, wordt zo'n dienst in artikelen vaak een soort Netflix van games genoemd, iets wat de mensen achter zo'n dienst vast niet vervelend vinden.
Want, tja, Netflix... iedereen kent het, iedereen snapt het, en ondanks stevige concurrentie van andere videogamestreamingdiensten is Netflix nog steeds de grootste, met wereldwijd ruim 209 miljoen abonnees en een marktaandeel van zo'n 50 procent (ter vergelijking: Prime Video heeft 12% van de markt in handen, Hulu en Disney+ zijn beide goed voor zo'n 6%).
Tegen die achtergrond vond ik het hoogst interessant, dat Netflix afgelopen juli aankondigde zich naast videostreaming ook op gaming te gaan richten. Want als er dan toch een heuse 'Netflix van games' moest komen, waarom zou Netflix dat zelf dan niet zijn?

DVD'S PER POST

In 1997 moest de Amerikaan Reed Hastings een boete van 40 dollar betalen omdat hij een dvd te laat had teruggebracht naar de videotheek. Zijn frustratie spoorde Hastings aan met een betere dienst voor filmliefhebbers te komen.
Inmiddels is Reed Hastings CEO van Netflix, en miljardair.
In 1998 begon Netflix met het verhuren van dvd's die via de post in rode enveloppen werden verstuurd. Je mocht zo'n dvd zo lang in huis houden als je maar wilde, maar pas als je hem naar Netflix had teruggestuurd kreeg je de volgende dvd op je verlanglijstje in huis. Een leuk, innovatief idee, maar nog steeds niet ideaal natuurlijk. Dat ideale begon pas in 2007, toen Netflix startte met het streamen van video's naar abonnees. En sindsdien staat het bedrijf niet stil.

CASTLEVANIA EN THE WITCHER

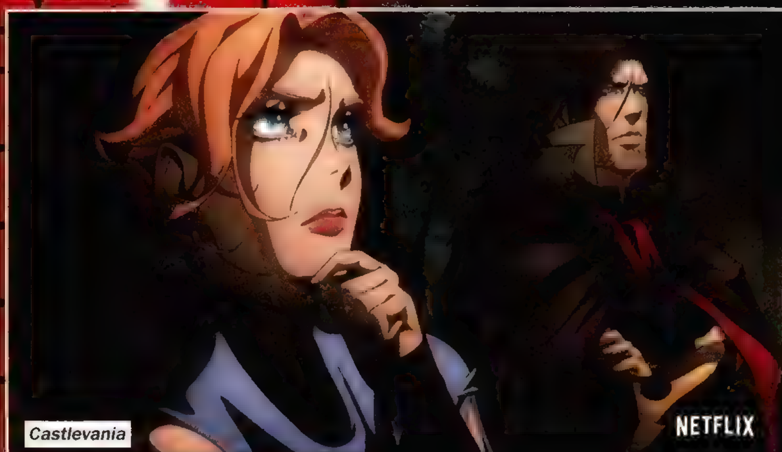
In 2013 kwam Netflix voor het eerst met een eigen serie: het veelgeprezen House of Cards. In de jaren die volgden produceerde Netflix nog honderden andere 'eigen' series en films (deze zogenaamde 'Netflix Originals' zijn door Netflix (mede) geproduceerd of gewoon aangekocht als exclusieve Netflix-content), waaronder bewerkingen van gamefranchises als Castlevania, Skylanders, The Witcher, Dragon's Dogma en Resident Evil. En terwijl de meeste verfilmingen van videogames tranentrekkend slecht zijn, leveren met name de series Castlevania en The Witcher een verrassende kwaliteit die ook mensen die de gelijknamige games niet kennen aan de tv gekluisterd houdt.
Dat Netflix gaming serieus neemt, blijkt ook wel uit de interactieve tv-afleveringen die het bedrijf inmiddels heeft uitgebracht.

INTERACTIEVE FILM

In 2017 verscheen het eerste interactieve programma op Netflix, Puss in Book: Trapped in an Epic Tale, waarin de kijker op bepaalde momenten met de afstandsbediening eenvoudige keuzes kan maken om te bepalen hoe het avontuur van de gelaarsde kat

NETFLIX VERSUS FORTNITE

In 2019 zei de Netflix-CEO dat hij een game als Fortnite als grotere concurrent voor Netflix ziet dan een streamingdienst als HBO. "Want mensen kijken veel meer uren naar Fortnite. En uiteindelijk gaat het om die uren. Maar we gaan niet met Fortnite concurreren door ook met een game-streamingdienst te komen, want daar zijn we niet zo goed in. We gaan concurreren door de meest geweldige tv-shows ooit uit te brengen, zodat je Fortnite neerlegt om die shows te zien."
Daar is Netflix ondertussen dus (deels) op teruggekomen.



Castlevania


The Witcher







Stranger Things-game op Netflix

uit de Shrek-films zich ontwikkelt. In november 2018 verscheen het eerder als game-serie uitgebrachte Minecraft: Story Mode van het helaas ter ziele gegane Telltale als interactieve tv-serie op Netflix. En amper een maand later kwam als grote verrassing een speciale, interactieve Black Mirror-aflevering uit genaamd Bandersnatch.

Deze op volwassenen gerichte aflevering over een game-developer die onder hoge druk een game moet voltooien, is nog steeds het beste wat op het gebied van interactieve films is verschenen, dus als je 'm nog niet hebt gekeken/gespeeld moet je dat zeker eens gaan doen.

GEEN MICROTRANSACTIES OF RECLAMES

Naast interactieve videoproducties waarin je met de afstandsbediening keuzes kunt maken om je eigen verhaal te vormen, heeft Netflix in Polen, bij wijze van proef, kort geleden ook twee meer traditionele games uitgebracht: Stranger Things en Stranger Things 3. Deze mobile games waren al te koop, maar zijn voor Netflix-bezitters nu gratis te spelen op Android-systemen.

Uiteraard zijn deze games voor niemand een reden om 'dan toch maar' een abonnement op Netflix te nemen (ik heb ze even bekeken, en eerlijk gezegd zou ik ze gratis nog niet willen hebben). Maar ze demonstreren wel wat Netflix voor ogen heeft nu ze de categorie games aan hun aanbod gaan toevoegen: complete games, zonder microtransacties of reclames, zonder extra kosten te streamen en spelen – in eerste instantie alleen op mobieltjes – voor iedereen met een 'gewoon' Netflix-abonnement.

En ze willen graag klein beginnen.

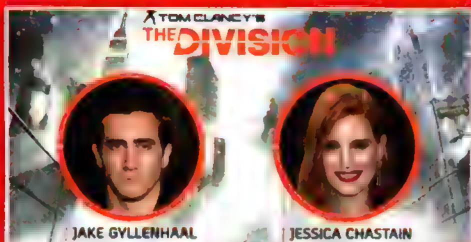
LANGE WEG

Terwijl de kreet 'een Netflix voor games' misschien het beeld oproept van een specifieke gamingdienst die je voor een tientje per maand alle titels van EA, Ubisoft en wat exclusives laat spelen, wil het échte Netflix veel kleiner beginnen, en dan als aanvulling op de content die Netflix al aanbiedt in plaats van een opzichzelfstaande dienst.

"Voor ons is gaming gewoon een nieuwe contentcategorie, zoals we eerder hebben uitgebreid met originele films, animatie en ongescripte tv," aldus Greg Peters, de chief product officer van Netflix tijdens de aankondiging van games op Netflix. Hij vertelde dat Netflix met gelicentieerde games zal komen; games die voortbouwen op bestaande franchises én nieuwe, opzichzelfstaande games. Greg waarschuwde daarbij wel dat Netflix wat games betreft nog een lange weg heeft te gaan. "Maar we denken dat het tijd is om te zien hoeveel waarde onze leden aan games hechten." ✖

UBISOFT-TV-SERIES ONDERWEG NAAR NETFLIX

Ubisoft en Netflix hebben de laatste tijd aardig wat series van Ubisoft-franchises aangekondigd, die de komende jaren op Netflix moeten verschijnen. Zo zijn er twee tv-series van Assassin's Creed in de maak: een live-action-serie en een animatieserie. Helaas is de productie nog maar kort geleden begonnen, dus zijn de eerste afleveringen waarschijnlijk pas in 2023 te zien. Ruim daarvoor kun je waarschijnlijk al genieten van de eveneens aangekondigde tekenfilmseries die zijn gebaseerd op Splinter Cell, Far Cry 3: Blood Dragon en Far Cry. En dan is er ook nog een film van The Division onderweg naar Netflix. Met zoveel samenwerking tussen Netflix en Ubisoft lijkt het slechts een kwestie van tijd voordat de eerste Ubisoft-game op Netflix wordt aangekondigd.







Minecraft: Story Mode



Black Mirror: Bandersnatch

LEIDENAAR MET GROTE BEK OVERSCHADUWT GEHELE E3

IEDEREEN HEEFT BLAUWE BALLEN DOOR BLUE BOX GAME STUDIOS



Wat was jouw hoogtepunt van de afgelopen E3? Waren het de teasers voor de nieuwe Bethesda-games die Microsoft liet zien? Was het Nintendo die knalde met Metroid Dread en Breath of the Wild 2? De aankondiging van de Dead Space-remake?! Laat ook maar, want we weten al wat het antwoord is: de Nederlandse indiegame die opééns de gehele gamesindustrie maandenlang in z'n ban hield!

Het is 7 april 2021. Op de officiële PlayStation-blog wordt een volledig nieuwe indiegame aangekondigd: de 'cinematic survival sim' Abandoned, over een gekidnapte man die moet ontsnappen uit een vreemd bos. De gameplay klinkt veelbelovend: "Ben je bijvoorbeeld buiten adem na het trekken van een sprintje, of bang omdat je teveel rare geluiden hebt gehoord? Dan zullen de fysiologische effecten ervan het moeilijker maken om te mikken met je gun, bijvoorbeeld." Opvallend is vooral dat het woord 'realisme' vaak in het artikel terugkomt. De Nederlandse ontwikkelaar, het obscure Blue Box Games Studios, belooft namelijk dat de game van de allerhoogste technische kwaliteit zal zijn om "het gevoel van realisme te waarborgen". "Word je geraakt door een kogel? Dan voel je dat dankzij integratie met de DualSense-controller", et cetera. En dat alles in een game die op 60 frames per seconde zal draaien in een resolutie van native 4K. "Abandoned zal dichtbij 'the real thing' komen. En dat met minimale laadtijden. Binnenkort: een volledige gameplay-video!" Nou, wow!

OVERKOMEN

Het duurt niet lang voordat mensen zich af beginnen te vragen hoe een onbekende ontwikkelaar, zonder aantoonbare geschiedenis, van plan is om al deze beloftes waar te maken. Anderen denken daar het antwoord op te weten: niet. Want volgens hen bestaan zowel Abandoned als ontwikkelaar Blue Box niet. Volgens hen is Abandoned een ARG (alternate reality game; een mysterieuze promotionele campagne die o.a. van meerdere media gebruik maakt) voor een volledig andere videogame, en als bewijs wijzen ze naar de cryptische teaservideo in de blog. Ondergetekende moet vooral lachen om het slor-



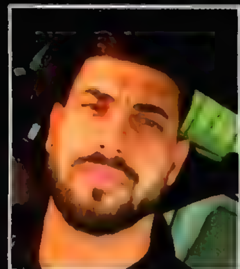




dige script ervan, waarvan overduidelijk Nederlands taalgebruik uiterst onhandig naar het Engels is vertaald – "this is a story that could overcome to all of us" is een foutieve vertaling van "dit is een verhaal dat ons allemaal kan overkomen" – maar de rest van het internet ziet vooral een simplistische doch mysterieuze first-person horrorgame à la P.T. waar meer achter schuilt. Het is een onderbuikgevoel, en een groeiende groep gamers besluit ernaar te luisteren.

LITERATUUR

Op 15 juni, de laatste dag van de E3, breekt de figuurlijke hel los. Het Twitteraccount van Blue Box tweet namelijk het volgende bericht: "Raad de naam. Abandoned = eerste letter S, laatste letter L. Binnenkort een onthulling... #PS5 #exclusief." Chaos. Niemand heeft het meer over de E3. Zowat heel het gamend internet ziet de tweet als een bevestiging dat Abandoned gerelateerd is aan Silent Hill, wat in één klap voor ontelbare complottheorieën zorgt. En dus beginnen de bureaustoel-detectives onderzoek te doen... en hun vondsten zijn als benzine op een oncontroleerbaar vuur. Het begint klein, met observaties zoals dat de oprichter van Blue Box, Hasan Kahraman, dezelfde initialen heeft als Hideo Kojima, en dat de banner van Blue Box' YouTube-kanaal bestaat uit een foto van serene heuvels ('silent hills'?). De complottrein is echter officieel niet meer te stoppen wanneer iemand op Reddit met de onthulling komt dat je 'Hideo' krijgt als je de Turkse naam Kahraman vertaalt naar het Japans. Ook saillant: op 9 juni had Kojima getweet dat hij aan het genieten was van de boeken 'The Silent Wife' van Karin Slaughter en 'Full Throttle' van Joe Hill. Well, shit.





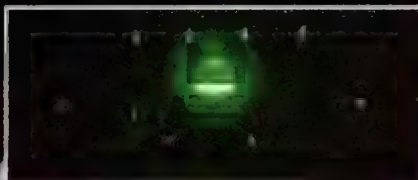
GEKKIES

Voor wie dit allemaal bestempelt als QAnon-achtig gekkiegedrag: weet dat er meer dan genoeg precedent voor bestaat. Hideo Kojima is namelijk niet alleen de game-auteur die zijn AAA-games met satire en sociopolitiek commentaar doorspekt, hij was ook het brein achter enkele geniale ARG's. Zo werd in 2012 de veelbelovende paranormale game The Phantom Pain aangekondigd van de Zweedse ontwikkelaar Moby Dick Studio, opgericht door ene Joakim Mogren. Dit bleek echter een slinkse en, voor die tijd, revolutionaire campagne te zijn geweest voor wat uiteindelijk Metal Gear Solid V: The Phantom Pain bleek te zijn. Moby Dick Studio? Bestond niet. Joakim Mogren? Dat was Kojima zelf; 'Joakim' was een anagram van zijn achternaam. Om nog maar te zwijgen over het nu legendarische P.T.: deze mysterieuze game, ontwikkeld door 'indiestudio' 7780s Studios, was in 2014 opeens gratis te downloaden voor de PS4. De cryptische en extreem effectieve horrortitel bleek een 'playable teaser' te zijn voor een nieuwe, toekomstige Silent Hill-game die geregisseerd zou worden door Hideo Kojima en filmicoon Guillermo del Toro. Althans. »

REWIND: VOICES OF THE PAST

In februari van 2015 kondigt Blue Box via Kickstarter hun eerste (horror)game aan, Rewind. In april wordt de gehele crowdsource-campagne echter geannuleerd dankzij een veelbelovende ontwikkeling: een mysterieuze privéinvesteerder wil Rewind volledig financieren, aldus Blue Box. De hype blijft groeien, want in de juli-editie van het Britse tijdschrift GamesMaster krijgt Rewind de nodige aandacht. "Je kunt de gameplay van Rewind vergelijken met Beyond: Two Souls; het speelt als een Hollywoodfilm", deelt een enthousiaste Hasan Kahraman. "Je bestuurt paranormaal onderzoeker Jim Walker die, na de dood van z'n vrouw en kind, in contact probeert te komen met geesten. De game is deels geïnspireerd door Silent Hill en Project Zero."

Toch wordt de ontwikkeling in september 'tijdelijk stopgezet'. "Want Rewind is eigenlijk ons tweede concept, en we hebben besloten om eerst dat eerdere concept af te maken. Daarna pakken we Rewind weer op!", aldus Blue Box. Vervolgens: radiostilte, met uitzondering van hier en daar een kleine website-update. Totdat Rewind in augustus van 2020 opééns weer opduikt als aankomende mobile game voor Android én als PS4-exclusive (?!). Van beide aankondigingen komt niets terecht, en anno 2021 zijn alle officiële kanalen rondom Rewind van het internet verwijderd.



THE LOST TAPE

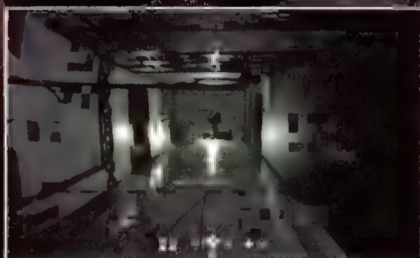
Dat 'allereerste gameconcept'? Het krijgt de naam The Lost Tape. Blue Box legt in september van 2015 via het populaire indieplatform IndieDB uit: "Toen Rewind een 'cinematic experience' werd, besloten we The Lost Tape ernaast te maken, want dat is dus eigenlijk de eerste versie van Rewind. De gameplay en plot zijn hetzelfde, maar de titel, personages en visuals zijn anders. The Lost Tapes is wellicht geen AAA-kwaliteit, maar het zal liefhebbers van horror en puzzels zeker vermaken. Hou ons Twitch-kanaal in de gaten; daar zullen we de game streamen!" Helaas blijven zowel livestreams als de daadwerkelijke release van de game uit, en ook de IndieDB-pagina ervan gaat uiteindelijk in rook op.





THE WHISPERER: A PARANORMAL INVESTIGATION GAME

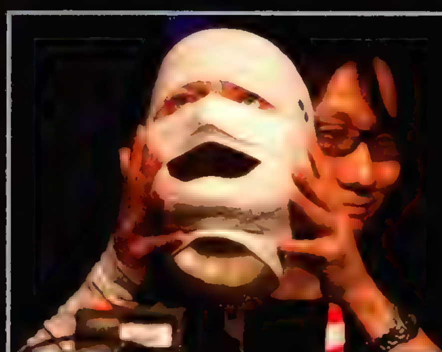
Maart 2017. Blue Box creëert een nieuwe pagina op IndieDB voor een game genaamd The Whisperer. "Vroeger heette deze game nog Rewind! Toen we daar een cinematic third-person game van maakten, wilden we de oude first-person visie van de game behouden. Dat is dus The Whisperer geworden. De game komt in juni uit voor Android, pc en consoles, en zal naast een grote, open wereld ook een westerse kijk bieden op de gameplay van de Project Zero-games!" Ook deze game krijgt nooit het daglicht te zien, maar van de Android-versie wordt wél de alfa-demo beschikbaar gemaakt. Het blijkt een zoveelste P.T.-kloon te zijn.



UNSEEN FACES

In 2018 probeert Blue Box het nóg een keer met Unseen Faces: de vierde(?) versie van het Rewind-concept. De focus wordt deze keer op multiplayer gelegd: "Unseen Faces is een multiplayer-based horror- en avonturengame waarin spelers in de huid kruipen van paranormale onderzoekers of entiteiten. Afhankelijk van de spelmodus moeten de onderzoekers en geesten samenwerken of het tegen elkaar opnemen, door middel van paranormale communicatie en interactie." Er worden meerdere speelbare personages, modi en ondersteunde platformen beloofd, maar ook Unseen Faces komt uiteindelijk nooit in de virtuele schappen te liggen.







tot het project door Konami gecanceld werd. Silent Hills werd nooit een realiteit, maar de effectiviteit en invloed van P.T. als game en ARG is anno 2021 nog altijd voelbaar.

EXOTISCH

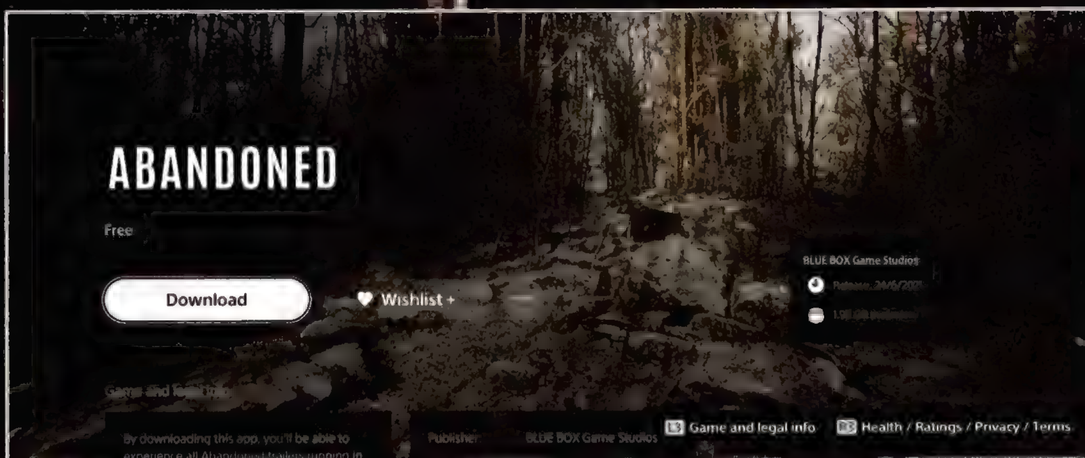
Dat Abandoned daarom wordt aangeschreven als een mogelijke ARG voor de doorstart van Kojima's visie van Silent Hill, is dus begrijpelijk. Bovendien zou het typisch iets zijn voor Kojima om zijn naam te verbergen achter een (voor Japanners en Amerikanen) exotische taal als Turks, vergelijkbaar met hoe hij de eerste keer een anagram gebruikte. Bovendien bleven de vraagstukken en mogelijke hints de hele zomer lang komen. Zo is Blue Box gevestigd in Leiden... net als de Universiteit van Leiden, waar professor Johan Huizinga de term 'homo ludens' (de spelende mens) bedacht heeft, wat tevens de naam is van de mascotte van Kojima's studio. En wat zit er nog meer in Nederland? Guerrilla, waarvan Kojima de Decima-engine leende voor Death Stranding. Ook toevallig is dat 'blue box' een Amerikaanse term is voor een specifieke vorm van telefoonoplichting, en dat Hasan vaak online te vinden was onder de profielnaam 'SneakyWarriorr', wat een mogelijke verwijzing is naar Kojima's iconische Solid Snake. En wat dacht je van deze: Blue Box was opgericht op 12 augustus 2015... exact één jaar na de release van P.T.! Illuminati confirmed! Toch?

MANIPULATIE

Ten tijde van schrijven denkt niemand meer dat Abandoned stiekem een andere game is. Want het vertoog rondom Abandoned is een chaotisch, frustrerend zootje geworden, terwijl Kojima's campagnes altijd leuk wisten te blijven. Een groot deel van de frustratie is aan Hassan Kahraman zelf te danken, die zich door de plotselinge, wereldwijde aandacht genoodzaakt voelde om (via Twittervideo's) zijn bestaan te bewijzen én duidelijk te maken dat hij niét met Kojima of Konami werkt. Toch plaatste hij in juli een nieuwe teaser-afbeelding, met daarop het Abandoned-logo (dat trouwens hetzelfde lettertype gebruikt als Metal Gear Solid) en een wazig gezicht met een ooglapje. Je weet wel, zoals Big Boss van Kojima's Metal Gear-games. Gamers reageerden terecht beledigd; Kahraman was met hun emoties aan het spelen. Dit gevoel explodeerde toen Kahraman op 14 augustus eindelijk zijn 'vernieuwende' real-time trailer-app beschikbaar maakte voor de PlayStation 5. Deze app, die eigenlijk al in juni was beloofd, alles zou ophelderen, en meer dan 5GB aan ruimte in beslag nam... bevatte enkel een filmpje







van vijf seconden, waarbij je iemand over een houten vloer ziet lopen. Het was voor veel gamers de laatste druppel.

NOG EEN KEER

Maar al die toevalligheden dan?! Nou, ja, exact dat: allemaal toeval. Zoals dat 'Kahraman' en 'Hideo' hetzelfde betekenen: het woord 'held' leent zich nou eenmaal goed voor namen. Bovendien ging zelfs in Kojima's ARG's niet altijd alles even soepel dankzij ongelukkige toevalligheden, zo dacht men maandenlang dat het werk van een Italiaanse neurochirurg (die ooit volledige hoofdtransplantaties wilde doen) onderdeel was van The Phantom Pain. Maar niets was minder waar; de chirurg was online dus maandenlang onnodig lastiggevallen. Nee, de enige échte connectie met Kojima is dat Kahraman overduidelijk door zijn oeuvre geïnspireerd is geraakt en hij al sinds 2015 óók iets met de impact van P.T. wil maken. Check de geschiedenis van Blue Box hiernaast maar: de helaas allesbehalve spectaculaire waarheid is dat Abandoned niet veel meer is dan Kahramans zoveelste poging om een game te maken die hij zes jaar geleden Rewind noemde. That's it. En daarbij heeft hij heel ongelukkige marketing ingezet; marketing die hem wekenlang wereldberoemd heeft gemaakt maar die hem nu onvoorstelbaar veel haat bezorgt. Toch wel knap, verder, voor een simpele jongen uit Leiden.

VOOR WIE NOG GELOOFT: SWEET BUT PAINFUL

De theorieën rondom Abandoned werden eind juni alleen maar wilder toen Twittergebruiker @nima02l tweette: "Ok, zojuist van iemand gehoord dat deze hele Kojima- en @BBGameStudios-situatie daadwerkelijk klopt." Wat als geloofwaardig werd beschouwd aangezien deze vertaler een bekende is in de gamesindustrie: zo werkte Nima bij Sony als PlayStation-trophytester, en had hij feiten over Resident Evil Village gelekt na zijn stage bij Capcom. Toch verwijderde hij een dag later de inmiddels virale tweet; de aandacht werd hem teveel. Ook bood hij z'n excuses aan voor het verspreiden van mogelijk valse informatie. Einde verhaal? Nou, nee, want een kleine maand later tweette hij een mysterieus filmpje met duistere achtergrondmuziek, ter promotie van het nieuwe, cryptische Twitterprofiel @SweetBPainful. "Dit heeft niks met Silent Hill te maken, hoor", verzekerde hij het internet. "Ook dit is geen game; Sweet But Painful is een aankomend episodisch kunstproject van vrienden." Niemand die dit geloofde, want: 1) de afbeeldingen doen erg denken aan Abandoned, dankzij de nadruk op onheilspellende bossen, 2) 'Sweet But Painful' begint met een S en eindigt met een L, en 3) de codes die in de gedeelde plaatjes staan, vormen samen een promotionele PSN-code. Waarom zou een kunstproject dat 'geen game is', gekoppeld zijn aan iets op het PlayStation Network? Helaas kon deze PSN-code maar drie keer gedownload worden, en de personen die dat gedaan hebben, hebben een geheimhoudingsverklaring getekend en 'verdere instructies ontvangen'. Verder is er dus niemand die al weet wat Sweet But Painful nou precies is; veel gamers blijven hoop houden dat dit een Kojima-achtige ARG is voor een nieuwe Silent Hill. Al helemaal sinds de erg cryptische trailer die op 7 augustus werd gedropt, waarin de letters S, E, H en L blijven hangen. Verwijzen deze letters naar SilEnt HilL? Wellicht...



Ok just heard from someone that this @Kojima_Hideo and @BBGameStudios thing is actually real.

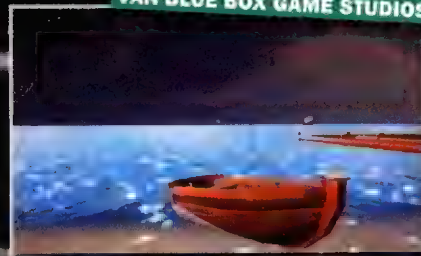
11:28 · 20 Jun 21 · Twitter for Android

5 Likes



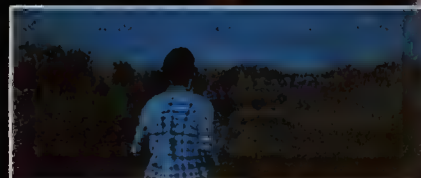


DE TUMULTUEUZE GESCHIEDENIS VAN BLUE BOX GAME STUDIOS



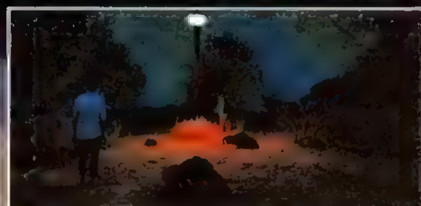
TALES OF THE SIX SWORDS

"And now for something completely different!" Blue Box was overduidelijk aan iets vrolijkers toe, want in begin 2019 kondigt het het bestaan aan van Tales of the Six Swords: een kleurrijke, fantasievolle JRPG waarvan de beschrijving doet denken aan Fire Emblem en Dragon Quest. De game wordt zelfs uitgebracht! Maar wel enkel voor Android als Early Access-game. Iets wat met een vrachtwagen aan zout genomen moet worden, want de game blijkt niet te werken. Ook blijkt het app-icoon van de game gestolen te zijn; de illustratie was eigenlijk gecreëerd door animatiestudio J.C.Staff. In augustus wordt er een grote update beloofd, maar uiteindelijk wordt Tales of the Six Swords in december volledig van de Google Play Store getrokken.



THE HAUNTING: BLOOD WATER CURSE

En daarmee komen we bij een klein jaartje geleden: oktober 2020. Hasan keert terug naar z'n fascinatie voor geesten! The Haunting (vermoedelijk versie 12.472 van Rewind) wordt in Early Access uitgebracht op Steam, voor een forse €19,99. Het blijkt een simplistische en ongegeneerde Project Zero-kloon, waarbij spoken 'verslagen' moeten worden met een fotocamera in een ogenschijnlijk willekeurig gegenereerde bosomgeving. De game wordt, begrijpelijk, overspoeld met negatieve reviews, en uiteindelijk verwijdert Blue Box de optie om de game te kopen, "totdat de grote update er is". Spoiler: die komt niet. In april van dit jaar trekt Blue Box hun handen van The Haunting af: "De ontwikkeling is overgedragen aan CREATEQ Interactive!" Het enige probleem? CREATEQ Interactive blijkt niet te bestaan! Ondertussen kondigt Blue Box een spelletje aan genaamd Abandoned...

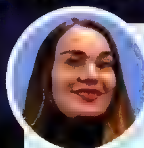


WHAT'S THE TEA?

MOET ER EEN PURGE-JAAR KOMEN MET ALLEEN NOG NIEUWE IP'S?

Alie en Laura hebben na een lange zomer de theepot weer gevonden. Ditmaal gaan ze theebladeren bekijken, want ze beredeneren hoe de toekomst eruit zou zien als 2022 een 'purge'-jaar zou zijn. Kortom: studio's mogen alleen maar nieuwe IP's maken.





Goedemiddag Alie! Voordat je een slok thee neemt, moet ik toch even wat bij je neerleggen. Al die games die worden uitgesteld, al die remasters die maar blijven komen als een soort pleister... Kunnen ze dat niet anders doen?



Laura, goedemiddag! Ik snap wat je bedoelt: het is nog steeds geen vetpot op het gebied van nieuwe titels, hè? Ik had hoop dat de vertragingen inmiddels een klein beetje voorbij zouden zijn... Jij ervaart dat dus ook?



Ja, ik merk het niet alleen aan mijn gamegedrag, maar ook aan mijn schrijfwerk. Het is gewoon niet zo tof om steeds weer op te lepelen waarom GTA 3 ook alweer zo tof was. Tenminste, het is leuk, maar de balans is weg: ik wil ook nieuwe werelden ontdekken en daarover vertellen. Weet je waar ik nou wel eens van droom?



Hahah nee, zelfs over GTA 3 raak je een keer uitgeschreven. Maar vertel!



Ken je The Purge? In die filmreeks geeft de overheid elk jaar één dag vrij aan de politie en mag iedereen allerlei criminele handelingen doen. Een dag zonder regels en wetten. Wat nou als we net als in de films van The Purge een soort jaar uitroepen waarin alle studio's elkaar mogen uitmoorden? Grapje natuurlijk, maar wel een jaar waarin alleen maar nieuwe IP's mogen worden gemaakt!



Ooh, wat een interessant idee! Heb je die droom altijd al gehad of is het iets van de afgelopen coronatijd?



Nou, het speelt wel al heel wat jaren dat er veel delen 2, 3 en 4 worden aangekondigd en relatief weinig gloednieuws. Denk maar eens aan je eigen favoriete games; de kans is groot dat daar de afgelopen jaren remasters of nieuwe delen van zijn gekomen, toch?



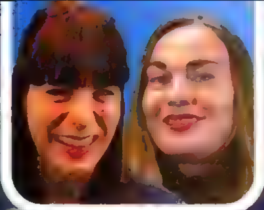
Zeker! The Legend of Zelda, Dragon Age, World of Warcraft... Allemaal niet bepaald nieuwe IP's. Dat geldt voor jou dus waarschijnlijk ook?



Ja, ben bang van wel. Op zich vind ik het van bijvoorbeeld Life is Strange geen ramp, omdat die franchise ook daadwerkelijk een nieuw verhaal vertelt over heel andere personages. Ook daar wordt echter (nu al!) gewerkt aan een remaster, dat is erg voorbarig. Alsof je een Best Of-album uitbrengt na twee hitjes te hebben gehad.















Het is ook niet zo dat de eerste game door niemand is gespeeld en dat dit een soort herkansing is. Het zal wel makkelijk cashen zijn... Maar fair enough, het is bij de ene franchise inderdaad storender dan bij dan de andere. Zo wil ik Metroid Prime 4 na veertien jaar wachten ook niet purgen! Er zijn echter ook voldoende titels waar de creativiteit wel een beetje uit is...



Ja, precies. Maar oke, laten we ons op het positieve focussen: niet zozeer wie er moet worden afgekapt, maar juist wat voor nieuwe IP's er moeten komen. Welke studio's zouden hoog op je lijstje staan?



Om met iets nieuws te komen, bedoel je? Ik zou heel graag een derde franchise van BioWare willen zien, naast Dragon Age en Mass Effect. Ook Naughty Dog komt in me op. Heb jij studio's in gedachten?



Ooh ja, Naughty Dog heeft al vaker bewezen met geweldige IP's te kunnen komen. Good pick! Ik denk aan TT Games. Als die ineens geen Lego-spellen mogen maken, dan ben ik heel benieuwd met welk creatieve idee het dan op de proppen komt.



Wat een geweldige keuze! Het zou natuurlijk kunnen dat ze door al die vrijheid compleet dichtslaan... Maar ook dat is eigenlijk best wel een mooi experiment. Wat zou je graag van hen willen zien?



Bij TT Games zou ik wel willen zien wat ze doen als ze buiten die kinderregels mogen gaan. Er werken daar zulke creatieve mensen: dat moet wel geweldig worden! En jij? Waarover wil je dat die derde franchise van BioWare dan gaat, bijvoorbeeld?





Weet je, het hoeft niet eens heel wat anders te worden, geen battle royale of een racegame of zo. Een purge light dus, eigenlijk! Zoveel geweldige, verhalende singleplayergames zijn er niet, dus dat mogen ze van mij blijven doen. Ik zou gewoon heel graag een nieuw universum bezoeken. Western, cyberpunk, alles is prima, als het inderdaad maar niet al duizend keer gedaan is.



Ik kan echt niet wachten. Een jaar lang waarin elke game-aankondiging gloednieuw en spannend is, dat is toch een droom?



Ja, zeker! Maar ik denk dat ik stiekem al zo vastgeroest ben in al die oude IP's dat ik het me niet eens goed voor kan stellen... Zelfs niet in een droom! Een jaar zonder FIFA? CoD? Just Dance? Hoe zou dat zijn?



Haha, heerlijk. Ik denk dat er meer mensen in de war raken. Ik heb er zin in! ✖

BETAAL NOOIT MEER TEVEEL!

DE BESTE ÉN SLECHTSTE PLEKKEN OM GAMES TE KOPEN

Graddus vindt games uitzoeken bijna net zo leuk als games spelen. Maar bij welke websites en winkels kun je nou het beste terecht? Waar krijg je de beste deals, en waar betaal je absoluut te veel? Een onthullend onderzoek!

Als ik mensen vertel dat ik bij Power Unlimited werk, krijg ik negen van de tien keer dezelfde reactie: "Wow, cool. Dan krijg je alle games vast gratis?!?" Helaas valt dat tegen. Game-uitgevers worden steeds gieriger in het verstrekken van kopieën. Games die je moet reviewen, die krijg je wel, en heel soms een spelletje dat van de vrachtwagen gevallen is. Maar daar houdt het wel mee op.
Bovendien gaat het tegenwoordig vrijwel altijd om downloadcodes, terwijl ik een 110% fysieke gamer ben. Vaak koop ik van games die ik al digitaal heb alsnog de boxed version! Ik ben dan gewoon, net als jullie, genoodzaakt om baar geld neer te leggen. Jep, so much voor de vermeende rocksterbehandeling van videogamejournalisten...

OERHOLLANDSCHE KOOPJESJAGERS

En vergis je niet: ik ben een veelvraat. Koop elke week wel een aantal games, of het nou gloednieuwe releases zijn, een paar snackgamepjes in de sale of een tweedehands klassieker. Met zo'n uitgavepatroon ben ik genoodzaakt om van tijd tot tijd te verkennen waar ik het voordeligst uit ben. Welke site of winkel de beste deals heeft, en welke juist waaaaay overpriced is. Ik ben immers geen dief van mijn eigen portemonnee! Net zo min als jullie, me dunkt – diep in ons hart blijven we allemaal oerhollandsche koopjesjagers.
Enter deze feature, waarin ik een aantal grote online en offline retailers beoordeel aan de hand van de echte PUrijs-peiler. Een semi-wetenschappelijk model [vooral dat 'semi' klopt – Marvin] om te bepalen waar je de cheapste deals scoort.

DE SPELREGELS

Goed, wat zijn de spelregels? Allereerst stellen we een mooie gemixte lijst games samen, met een Nintendo-titeltje hier, een Sony-exclusiveje daar, verdeeld over een aantal nieuwe games, wat oudere spellen en zelfs pre-orders.
Vervolgens pakken we de prijzen bij de grote webshops en winkels. Die weer een gewogen gemiddelde opleveren met uiteindelijk een top drie retailers, waarbij de felbegeerde PUrijspeilbokaal voor de nummer 1 is!
Komt Bol.com, Media Markt of toch een in games gespecialiseerde zaak als beste uit de bus? Lees snel verder voor de schokkende resultaten!

DIGITALE DEALS

In deze feature gaat het over fysieke games. Maar ook op de digitale gamemarkt heb je fijne koopjes. Denk aan de Summer Sale op PlayStation, of Xbox' Deals with Gold. Soms met kortingen tot wel 90%! Je bent gek als je dan niet ff je virtuele boodschappenkarretje volgooit.
Toch raad ik, puur naar de portemonnee kijkend, het kopen van digitale titels over het algemeen af. Drie redenen:
1) Je wordt meestal keihard genaaid, vooral bij nieuwere games die gewoon zomaar 79,99 kosten. Maar ook de vanilla versie van Assassin's Creed Odyssey is bv. nog doodleuk 60 euro in de Microsoft Store. 60 euro!!! De eerder genoemde deals draaien meestal om vage indies die toch niemand koopt, of stokoude triple-A titels.
2) GROOOOOT nadeel: je kunt gedownloade games niet doorverkopen als je erop uitgekeken bent.
3) Fysieke games zijn de shit als je van het medium videogames houdt. Net als dat een muziekliefhebber z'n verzameling op vinyl wil, of een fotograaf z'n foto's afdrukt. En begin niet over onzin als 'ruimtegebrek' – of woon je soms nog bij je ouders in de kelder, baklap?





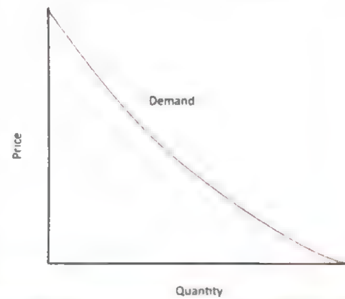




DE PRIJSCURVE

Iedereen kent 'em wel: de prijscurve. Maar wist je dat deze voor lang niet alle games dezelfde route aflegt? Het begin is wel altijd gelijk: uitgevers leggen hun game full-priced in de winkel, of dat nou voor 60, 40 of 10 euro is. Vanaf dat moment wordt het interessant. In negen van de tien gevallen volgt de curve, voor een periode van maanden of zelfs jaren, een neerwaartse lijn. Tot aan het láágste punt: bij spellen van 60 euro vaak 19,99. Of zelfs 14,99. Maar waar een groot deel van de games vervolgens nooit meer uit dit prijsdal komt (bv. door de komst van 'best of'-editions), is er ook een percentage dat juist stiekem weer omhoog creept. Vaak door doorsijpelende sales (omdat het een culthit wordt, bijvoorbeeld) in combinatie met een relatief beperkte oplage. Of soms ook gewoon totaal random, zoals de Ultimate Edition van GRID die bij Bol.com doodleuk voor 67,19 euro in de schap-pen ligt... Zorg er in ieder geval voor dat je de door jou gewenste titels binnenhengelt vóórdat ze de weg omhoog weer vinden. Anders ben je aangewezen op de grillige tweedehandsmarkt.

En oh, sommige games hebben natuurlijk helemaal geen prijscurve. Neem de meeste Nintendo-titels: die blijven gewoon lekker eigenwijs, geheel in lijn met hun moederbedrijf, voor eeuwig op hun hoogste punt hangen. Die shit is waardevaster dan goud!





DE 'SEALED RETROGAMES'-BUBBEL



De retrogamemarkt is altijd het domein van gepassioneerde verzamelaars geweest. Mensen die écht van klassieke PS2-, SNES- of Atari 2600-games houden, en er een sport van maken om hun persoonlijke favorieten in mint condition voor een zo laag mogelijke prijs op de kop te tikken. Ik kan het weten; ik ben een van hen.

Maar afgelopen jaar gebeurde er iets opvallends. De prijzen van met name sealed retrogames schoten op absurde wijze omhoog. Zo ging er onlangs een exemplaar van Super Mario 64 onder de hamer voor 1,5 miljoen dollar! Inderdaad: een game die je – niet mint maar in prima staat – ook gewoon voor een paar tientjes in huis haalt...

Wat is hier aan de hand? Welnu, volgens sommigen vuil spel. Veilinghuizen en bedrijven die 'grades' aan sealed classics uitdelen (een soort rating die de staat van objecten aangeeft) spelen onder één hoedje, en creëren, samen met nepkopers die zogenaamd GIGAbedragen voor games met een hoge grade neertellen, een kunstmatige retrogame-bubbel. Je weet wel, zoals ook met shitcoins gebeurt, of met tulpenbollen in de zeventiende eeuw. Bekijk anders de uitstekende, al meer dan een miljoen keer bekeken video van Youtuber Karl Jobst maar eens ('Exposing FRAUD And DECEPTION In The Retro Video Game Market').

Ondanks dat ook mijn verzameling een stuk meer waard is geworden, vind ik bovenstaande verwerpelijk. Beleggen in games, soit, maar een artificiële bubbel is simpelweg clandestien. Als gezegd is de retrogamemarkt het terrein van gepassioneerde liefhebbers. Hobbyisten. Laat vermogende parasieten die alleen geïnteresseerd zijn in nog meer geld het alsjeblieft bij huisjes melken houden. »









TWEEDEHANDS?

Hé, we hebben het nog helemaal niet over de tweedehandsmarkt gehad. Terwijl dat natúúrlijk de goedkoopste manier is om games te bemachtigen. Er zijn echter een aantal mitsen en maren. Zo is het altijd maar de vraag in welke staat je de games ontvangt. Jep, ook bij professionele webshops. Koffievlekken op het hoesje, krassen op de disc, handleidingen waarvan de pagina's aan elkaar plakken en je niet wil weten waardoor dat komt: de staat van je bestelling is telkens een verrassing. Daarnaast is het op particuliere handelssites als Marktplaats en Ebay steeds afwachten of je jouw pakketje überhaupt KRIJGT. Zo niet, dan is het volgens de verkoper steevast de schuld van PostNL... Koop je dan toch bij een (web-) winkel, dan zijn de tweedehandsprijzen vaak ook niet weer dérmate aantrekkelijk dat je er een fonkelnieuwe game voor laat liggen. Vaak gaat er maximaal 20% af.
Eigenlijk zijn tweedehandsgames alleen een goed idee als je echt een goede deal kunt vinden (er zijn mensen op Marktplaats die zó graag van Cyberpunk 2077 af willen dat je hem voor een tientje op kunt pikken) of als je een superzeldzame (retro)titel zoekt. Verwacht in dat laatste geval echter premium dollars + minimaal net zo premium verzendkosten te betalen op Ebay. Gouden vondsten op Koningsdag zijn al een paar jaar een illusie. En niet eens omdat Koningsdag zélf inmiddels eens illusie is.

IS GAMEN DUUR?

Zijn games duur? Het is en blijft een heet hangijzer. Mijn gevoel zegt van niet, al was het maar omdat bv. Nintendo 64-games 25 jaar geleden ook al 129 gulden, oftewel 60 euro kostten. Maar hé: wie ben ik! Laten we daarom de proef op de som nemen, door de prijs van gaming te vergelijken met een aantal andere, populaire hobby's:

7. Karten - 75 euro per uur (alleen te betalen als je Diederik of Boudewijn heet)
6. Pretpark - 16,66 euro per uur (à 50 euro per kaartje voor een bezoek van 3 uur)
5. Bios - 10 euro per uur (à 15 euro per kaartje voor een film van 1,5 uur)
4. Fitness - 7,50 euro per uur (1,5 uur fitness met een dagpas van 10 euro)
3. Terrasje pakken - 7 euro per uur (à twee goudgele rakkers van 3,50 euro per stuk)
2. Gamen - 6 euro per uur (gameprijs van 60 euro met een duur van 10 uur)
1. Museum - 4 euro per uur (à 8 euro per kaartje voor een bezoek van 2 uur)

Je ziet het: de data geeft me gelijk. Van alle hobby's is alleen het museum goedkoper. Wil je dus écht full-blown Aldi gaan, ga als gamer dan naar het videogamemuseum!

DE GROTE PURIJSVERGELIJKING

PURIJS-PEILER	Bol.com	Media Markt	Nedgame	Game Mania	BCC
Call of Duty: Black Ops Cold War (Xbox X/S)	62,75	62,75	65,-	73,95	69,32
Battlefield 2042 (PS5)	74,99	74,99	74,99	[illegible]	74,99
FIFA 22 (PS5)	69,99	69,99	74,99	[illegible]	69,99
Assassin's Creed Valhalla (Xbox One)	37,95	[illegible]	39,99	[illegible]	39,99
Resident Evil Village (Xbox X/S)	62,-	[illegible]	59,99	64,98	60,-
Cyberpunk 2077 (PS4)	27,99	27,99	28,-	[illegible]	32,61
The Last of Us: Part II (PS4)	28,-	[illegible]	33,-	[illegible]	35,15
F1 2021 (Xbox X/S)	49,99	[illegible]	59,99	[illegible]	58,99
New Pokémon Snap (Switch)	47,95	47,95	55,-	[illegible]	50,99
Super Mario 3D World + Bowser's Fury (Switch)	52,95	52,95	55,-	[illegible]	52,95
Totaal	51,46	[illegible]	50,6	[illegible]	54,45











GAMES MET EEN DEUKJE

Wil je absoluut geen tweedehandsgames in je collectie maar toch de best mogelijke deal? Zoek dan naar nieuwe spellen met een 'deukje'. Zo kocht ik laatst een kakelvers kopietje van Call of Duty: Modern Warfare, een al wat oudere titel die nog steeds bijna overal meer dan 55 euro kost, bij onze vrolijke vrienden van Bol.com voor slechts 34 euro. De reden? Een buitenlandse barcode, in dit geval een doosje + handleiding in het Frans. Voor bijna 40% korting! Deal!!!
Andere redenen voor een lagere nieuwprijs zijn bijvoorbeeld minieme onvolkomenheden als kapot cellofaan, of 'oudere' versies van games die inmiddels een GotY-Edition hebben. Dus: laat je niet verneuken, maar koop games met deuken!



AllYourGames.nl	Discountgames	Amazon(.nl)	GameResource.nl	Gameshop Twente
60,75	57,75	59,75	59,95	65,-
68,35	68,75	69,84	68,95	75,-
50,35	66,75	69,99	68,95	69,-
34,35	40,75	34,90	40,99	44,-
49,95	53,75	57,56	54,99	55,-
33,95	28,75	27,98	32,99	28,-
30,95	39,75	23,-	29,95	35,-
49,04	49,75	40,35	49,95	64,-
47,95	46,75	47,95	47,95	52,-
48,95	46,75	48,95	49,49	54,-
49,31	49,95	49,50	50,42	52,5

DE UITSLAG

De spanning is om te snijden. Wie gaat er met de enige echte PUrijspeil-bokaal naar huis? We tellen af. *tromgeroffel* Op nummer 3: **Discountgames.nl** met een gemiddelde prijs van 49,95 euro! Op nummerrr 2: **Amazon** met een gemiddelde van 49,60 euro. Beide prima winkels voor je games, maar er kan er maar één de beste zijn... Op nummerrrr 1... **AllYourGames.nl** met een gemiddelde prijs van slechts 49,33 euro!
Ik weet waar ik voortaan m'n games koop... En ook waar niét, *kuch* Game Mania *kuch*. Al gebied de eerlijkheid te zeggen dat het per spel best kan verschillen, zeker bij de wat oudere titels. Mijn tip: kijk sowieso altijd even op een site als budgetgaming.nl voordat je een aankoop doet. Maar ook op de websites/ in de winkels zelf. Wie weet wat voor koopjes je tegen het lijf loopt! ✖



LEES JE MEE, ERIC WILLIAMS?

DEZE NOORDSE GODEN MOETEN OP KRATOS' DODENLIJST STAAN

Goede, oude Kratos. Beroemd om zijn eeuwigdurende chagrijn, berucht vanwege zijn talent om hele pantheons uit te moorden. In de game uit 2018 legden uiteindelijk slechts drie Noordse Aesir-goden het loodje – reden genoeg voor Dwayne nog eens goed naar Mimirs verhalen te luisteren en zich te verdiepen in Noordse mythen. Kratos moet in Ragnarök ook nog wat te moorden hebben…

Als een game de titel Ragnarök draagt, denk ik eigenlijk maar één ding: wat er ook gebeurt in deze game, de Noordse goden gaan allemaal keihard kapot. Ragnarök is in de Noordse mythologie immers hét 'extinction event' van de goden op Asgard, waarbij het rijk van Odin compleet wordt vernietigd. Sinds de PlayStation Showcase weten we dat Santa Monica Studios dit keer geen trilogie maakt, maar het houdt bij een tweeluik. Dus is er na Baldr, Magni en Móði nog een lekker lijstje met mogelijk moordvoer over voor Kratos.



THOR
DE DONDERGOD

Om maar met een open deur te beginnen: een gevecht met Thor is een no-brainer. De dondergod was al heel kort te zien in de post-credit scene van God of War en moet zich op zijn minst woedend en in zekere zin ook vernederd voelen door Kratos en Atreus. Zij rekenden immers op brute wijze af met zijn zoons Magni en Móði. Ik denk dat het verder niet nodig is om uit te wijden over de invulling van een bossfight met de dondergod. Naast dat hij gespeeld wordt door Ryan 'Opie' Hurst en zijn persoonlijkheid lekker dichtbij zijn mythologische evenbeeld zal blijven, weten we nog vrij weinig over deze iteratie van Thor. Ik hoop stiekem wel dat Kratos Mjörnir uiteindelijk aan zijn arsenaal toe zal voegen.



HEIMDALL
POORTWACHTER VAN ASGARD

In God of War probeert Baldr de Bifröst naar Asgard te navigeren, om Kratos en Atreus te overladen met krijgers uit het Aesir-rijk. Aan de andere kant van de Bifrost staat Heimdall, in de Noordse mythologie bekend om zijn uitmuntende gezichtsvermogen en de vaardigheid om bepaalde gebeurtenissen te voorzien. Daarom heeft Heimdall de taak om Asgard te waarschuwen als Ragnarök voor de deur staat.

En dat gaat natuurlijk gebeuren in de nieuwe God of War, wat een gevecht met de poortwachter onvermijdelijk maakt. Kijkend naar de Noordse mythen denk ik dat het Atreus zal zijn die het gevecht aangaat met Heimdall. Het is immers Loki – Atreus' reuzennaam – die volgens de mythologie tegen de poortwachter vecht tijdens Ragnarök.

NJORD
GOD VAN ZEE EN WIND

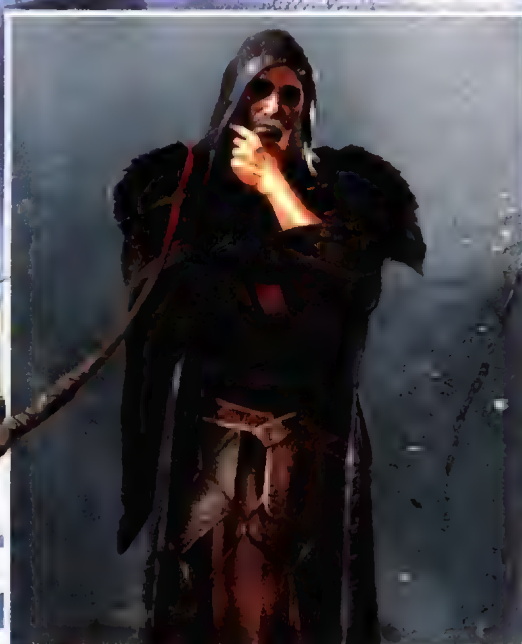
Weet je nog hoe de openingssequentie van God of War 3 precies verliep? Het had in ieder geval te maken met een bossfight tegen Poseidon, de Griekse god van de zee. Laat er in het Noordse pantheon nou nét zo'n god zitten: Njord.

In God of War zaten we vaak in een bootje om door Midgar te varen. Als dat in Ragnarök weer gaat gebeuren en Kratos door blijft gaan met het vermoorden van goden, dan zal Odin zich tot Njord kunnen wenden om in te grijpen en Kratos op het water te overrompelen. Het zou wat mij betreft een supervet baasgevecht kunnen worden en eerlijk gezegd hoop ik dan ook dat Njords ogen worden uitgedrukt als hij wordt verslagen.









...EN TYR DAN, GOD VAN DE OORLOG?!

Naast Thor en Odin is er nog één Noordse god waar we heel veel over hebben gehoord en gezien in God of War, maar die het pad van Kratos en Atreus nog niet heeft gekruist: Tyr, de Noordse god van de oorlog. Volgens de verhalen van Mimir was Tyr een god die juist vocht voor vrede en graag andere rijken bezocht om meer te leren over nieuwe culturen. Een nogal onfortuinlijk voorval met Odin in Jotunheim zorgde ervoor dat beide goden lijnrecht tegenover elkaar kwamen te staan. Daardoor lijkt Tyr in een zwaarbewaakte gevangenis te zijn beland, waarschijnlijk door toedoen van Odin.

Dat gegeven schreeuwt natuurlijk om een God of War-team-up, maar ik sluit niet uit dat Tyr en Kratos uiteindelijk tegenover elkaar komen te staan. Want wie kan Atreus het beste helpen bij het ontdekken van zijn persoonlijkheid als Loki? Tyr natuurlijk, de vaderfiguur die hij nooit heeft gehad! En dan moet Tyr ten slotte ook nog zijn arm verliezen tijdens Ragnarök, dus daar moeten Eric Williams en consorten ook weer iets verrassends mee verzinnen. Ik ben heel benieuwd waar ze volgend jaar mee op de proppen komen! ✖



ODIN OPPERGOD VAN KENNIS EN WIJSHEID

Dat de Alvader van de negen rijken op de hoogte is van Kratos' aanwezigheid én geschiedenis, bleek al in God of War. "Surrender, the Allfather demands it", sprak Magni, zoon van Thor, immers uit voordat de bossfight met Magni en zijn broer Móði begon. De oppergod van de Aesir-goden wordt natuurlijk de eindbaas van Ragnarök, zo bevestigde regisseur Eric Williams. Acteur Richard Schiff, bekend van West Wing, zal zijn stem inspreken.

De Alvader is tot dusver opgezet als paranoïde, manipulatief en totaal geobsedeerd door kennis en controle over het heden, de toekomst en zelfs het lot zelf. Hoe zijn uiteindelijke bossfight eruit gaat zien vind ik moeilijk te zeggen, maar ik weet in ieder geval zeker dat hij magische, fysieke en manipulatieve troeven in handen heeft om tegen Kratos te gebruiken. Ik bedoel, Kratos staat Atreus in de game duidelijk niet toe meer te leren over zijn Jotün-identiteit, dat kan de Alvader sowieso gebruiken om 'm tegen zijn pa op te zetten.



HOE EEN KLEINE JRPG-STUDIO NINTENDO'S GOLDEN BOY WERD

DE OPKOMST EN (BIJNA) ONDERGANG VAN MONOLITH SOFT



Nintendo koopt bijna nooit studio's, maar toen Xenoblade Chronicles door Monolith Soft werd ontwikkeld, trok de Mario-fabriek vliegensvlug de portemonnee. Sindsdien is de ooit obscure Japanse studio aan een triomftocht bezig, al bestaat de Xeno-franchise eigenlijk al ruim 25 jaar. Peter praat je bij over hoe een afgekeurde Final Fantasy een van Nintendo's stokpaardjes werd.

Sinds 2007 is Nintendo grootaandeelhouder van Monolith Soft, maar de studio bestaat al sinds 1999. Ik neem het je alleen niet kwalijk als je voorheen nog nooit van de JRPG-maker gehoord had. Pas sinds het kritische succes van Xenoblade Chronicles op de Wii en het commerciële succes van Xenoblade Chronicles 2 voor de Switch, is de studio in de kijker gelopen bij het grote publiek.

Het succes van de games komt echter niet zomaar uit de lucht vallen! Er gaat een interessante geschiedenis aan vooraf, dieptepunten die uitleggen waarom Monolith zo lang nodig had om groot succes te boeken én die zelfs een beetje uitleggen waarom Nintendo deze eigenzinnige JRPG-bakker wilde hebben. Het verhaal begint met een van de beste JRPG's ooit gemaakt. Uh, nee niet Xenoblade Chronicles, al is het een prima eerste gok. Nee, ik bedoel een ietsje minder goede game: Final Fantasy VII. You know I'm right...

MONOLITH SOFTWARE

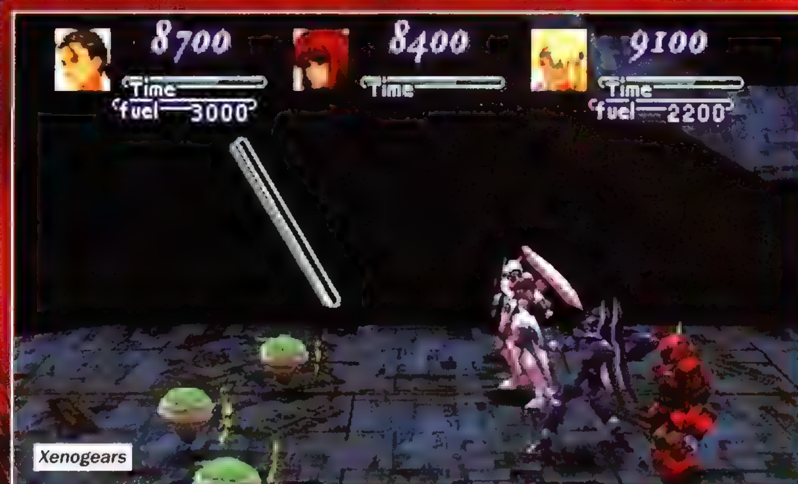
MONOLITHSOFT

In de jaren '90 was de zevende Final Fantasy een cultureel fenomeen dat de Japanse RPG-reeks zelfs in het Westen een van de grootste PlayStation-games maakte. Squaresoft deed het rekenwerk en besloot intern voortaan meer ballen dan ooit te passen naar Final Fantasy. Dit tot frustratie van sommige medewerkers, zoals gamedirector Tetsuya Takahashi. Samen met zijn vrouw Kaori Tanaka, graphic designer en scenarioschrijver voor Squaresoft, had hij eerder groen licht gekregen om een afgekeurde FFVII-pitch uit te werken tot een nieuwe IP.

XENOGEARS IS DOOD

Deze JRPG, Xenogears genaamd, was met zijn duistere psychologische thematiek – de twee bedenkers zijn groot fan van de werken van Carl Jung, Sigmund Freud en Friedrich Nietzsche – iets te afwijkend om een mainstream Final Fantasy-game van te spinnen. Also, gigantische robots... er zijn altijd gigantische robots in Xeno-games.

Meer over de individuele Xeno-titels vind je in de kaders bij dit artikel. Het punt dat ik hier wil maken is dat Squaresoft geen heil in Xenogears 2 zag. En Takahashi was PISSED!



Xenogears



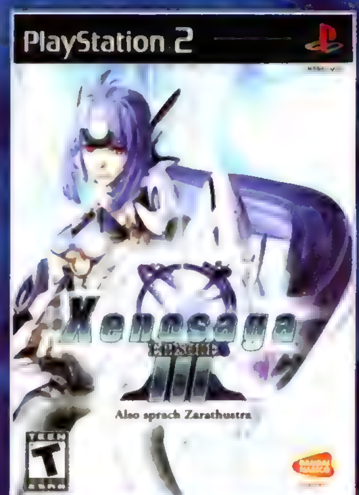
Xenogears 2











Hij zag zichzelf met zijn team een magnum opus maken met een overkoepelend verhaal dat maar liefst zes games zou vullen, maar dat werd onmogelijk gemaakt omdat de game niet Final Fucking Fantasy heette!

Gauw na die vernedering trok Takahashi zijn conclusie, samen met een handvol andere veteranen. Zo'n twintig voormalige Squaresoft-mensen zouden hun intrek nemen in het nieuw opgerichte Monolith Soft.

Namco was de uitgever die de gok wel wilde maken met Takahashi, Soraya Saga (het pseudoniem van Kaori Tanaka) en de rest van het Xeno-team. Met veel bombarie kondigden ze Xenosaga: Episode I aan; een spirituele opvolger van Xenogears en het éérste deel van hun droomproject. Deze shit zou namelijk zo groot als Star Wars worden en ze zouden het deze keer helemaal afmaken!

VERWACHTINGEN BIJGESTELD

Dat gebeurde niet. Op dit punt ontdekte Namco – net als Squaresoft – dat het ontwikkelteam ambitie genoeg had, maar niet de managementskills om de hoge beloftes waar te maken. Xenosaga Episode I vond zijn publiek, echter was die niet groot genoeg voor Namco, dus ze switchten onder andere van regisseur, experimenteerden met verschillende artstyles en besloten het gefaalde project maar bij Episode III te eindigen.

Na de tweede gefaalde poging was het moraal laag bij Monolith Soft. Natuurlijk moest de schoorsteen brandende gehouden worden, daarom zette Namco het team regelmatig in als supportstudio en voor de productie van goedkopere maar uitstekende handheldgames zoals Soma Bringer en Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans. In deze jaren begon Monolith Soft ook een goede relatie met Nintendo op te bouwen. De mensen van Big N zagen de potentie van het team en knikten goedkeurend naar Takahashi's voorkeur om jong talent buiten videogameopleidingen aan te nemen: een strategie die uit noodzaak geboren was omdat Squaresoft ooit de ervaren programmeurs voor Final Fantasy VII reserveerde, maar die overlapte met de werkwijze van bijvoorbeeld Shigeru Miyamoto.

KOSTEN EN BATEN KAITOS

De tot dan toe grootste triomf van de studio – búíten de Xenofranchise – wordt bereikt met Baten Kaitos voor de Nintendo GameCube: een JRPG met kaartspelcombat en een impressionistische presentatie. Heerlijk eigenzinnig en succesvol genoeg om een vervolg te krijgen in de laatste maanden voor de Nintendo Wii »

XENOGEARS (1998)

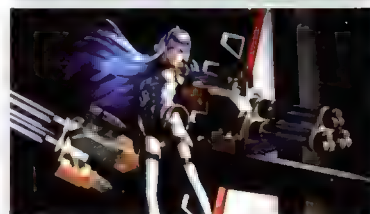


Xenogears is de eerste game voor de PSX en werd geroemd om zijn volledige 3D-omgevingen, afwijkende combatsysteem en het meeslepende verhaal. De turnbased battles met personages zijn een adaptatie van Final Fantasy's ATB-systeem, met de toevoeging dat je combo's kan maken. Wanneer je in een grote robot moet vechten (Gears genaamd), mag je spelen met een totaal ander turnbased vechtsysteem. Xenogears eindigt helaas minder mooi, want disc 2 bevat meer tussenfilmpjes dan gameplay. Het team deed dit omdat ze ondanks tijdgebrek toch het verhaal wilden afmaken.

XENOSAGA EPISODE 1 T/M 3 (2002 – 2006)

Xenosaga is de spirituele opvolger van Xenogears, nadat een aantal van de bedenkers geen groen licht krijgt om een vervolg te maken bij Square. Onder Namco werd Xenosaga gelanceerd: een RPG-epos dat maar liefst zes games zou beslaan! Veel van dezelfde thema's, waaronder psychologie, religie en science-fiction, worden in de Xenosaga-games aangesneden. Ook het turnbased vechtsysteem met combo's is een adaptatie van Xenogears. Reviews waren goed, maar de verkoopcijfers niet. Daardoor moest het epos in drie games – hoofdgames dan, er waren ook smartphone- en handheldgames, en een anime – worden afgerond, en aan de wisselingen in gamedirectors en artstyles kun je ook zien dat Monolith worstelde om hun gigantische ambities tot een goed product om te vormen.






Baten Kaitos


Xenoblade


Xenoblade Chronicles

verschijnt. De game werd nooit in Europa uitgebracht, zoals bij meer Monolith-titels het geval is. Tijd voor remasters, Nintendo, ik weet dat je meeleest!

Big N komt nog regelmatig op de koffie bij Namco, ook nadat ze fuseren en Namco Bandai gaan heten (tegenwoordig Bandai Namco, omdat zakenmensen raar zijn). Er waait een nieuwe kille wind door het bedrijf en Monolith vreest dat ze het niet halen. Hun trackrecord is gewoon te matig, ondanks de goede samenwerking met Nintendo. Maar gelukkig, hun favoriete zakenpartner heeft wel interesse om de boel te kopen en er wordt een deal gesloten om het merendeel van de aandelen van Namco Bandai over te nemen. Monolith heeft een nieuw baasje.

Tijdens de ontwikkeling van Disaster: Day of Crisis (een actiegame vol gimmicky Wiimotion-controls) geeft Nintendo de studio advies om een game te maken vanuit het oogpunt van een romanticus. Vertaling: ontwikkel een game die niemand anders zou kunnen maken én sta erachter alsof dit de laatste game is die je ooit mág maken.

TWEE TITANEN KOMEN SAMEN

Het team van Monolith Soft doet precies dat. Na jarenlang moeizame pitches gedaan te hebben voor 'te dure' openwereld RPG's bij Namco, wagen ze nog één laatste poging en trekken ze alle registers open. Tijdens de vergadering bij Nintendo worden maquettes van twee robotachtige titanen op tafel gezet. Takahashi beschrijft een wereld bestaande uit twee dode titanen, waarop verschillende mensenrassen wonen die tegen elkaar oorlog voeren. Monolith belooft grote open werelden te kunnen bouwen met de beperkte Wii-hardware. En je moet begrijpen, de Wii was op dit punt een console waarop vooral kooksimulators en andere shovelware werd gedumpt. Zelfs Nintendo stapte van grote open werelden af; Mario Galaxy en Zelda: Skyward Sword zijn daardoor ook aanzienlijk meer scripted dan hun voorgangers.

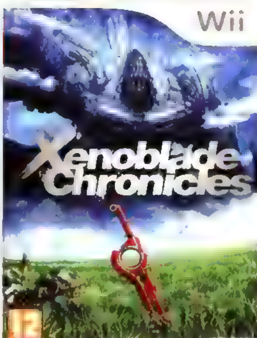
Monado: Beginning of the World kreeg groen licht van Nintendo, met één verzoek van CEO Satoru Iwata: de game zou Xenoblade gaan heten als eerbetoon aan de Xeno-franchise van Takahashi. Dat, en Monado is een ontzettend suffe titel voor een game – laten we eerlijk zijn.

EINDELIJK SUCCES

In 2010 kwam Xenoblade uit in Japan en critici werden weggeblazen door de



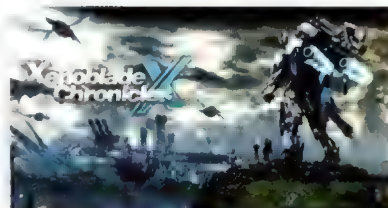
XENOBLADE CHRONICLES (2011)



Xenoblade Chronicles is een openwereld JRPG, die plaatsvindt op twee titanen zo groot als continenten. De biologische bewoners van de ene titaan zijn in een eeuwige strijd verwikkeld met de mechanische bewoners van de andere titaan. Alleen de Monado, een mysterieus, futuristisch zwaard, is sterk genoeg om de robotvijanden te verslaan. Xenoblade heeft qua gameplay weinig weg van eerdere Xeno-games en richt zich meer op exploratie, met een vechtsysteem waarin de positie van je vijand erg belangrijk is. Verder heeft het verhaal wel veel van dezelfde thematiek en andere elementen waar Monolith Soft van houdt, zoals grote robots, religie en existentiële crisissen!

XENOBLADE CHRONICLES X (2015)

Xenoblade Chronicles X bouwt voort op de formule van de eerste game, maar wel in een totaal nieuwe setting. De laatste restanten van de mensheid zijn neergestort op een mysterieuze buitenaardse planeet vol sterk verschillende leefgebieden en alienrassen. Exploratie is nóg belangrijker, en met grote robots genaamd Skells kan je ook makkelijker door de diverse landschappen bewegen. Later kun je zelfs vliegen! Daartegenover wordt het ingewikkelde verhaal lang niet zo goed verteld en had je weinig aan de online componenten omdat bijna niemand hem speelde op de Wii U. Maar ik vind het een ruwe diamant die hopelijk ooit nog een tweede kans krijgt met een remaster.





Xenoblade Chronicles X

enorme schaal, de diepe RPG-gameplay en het meeslepende verhaal. Door mond-tot-mond reclame brak de game in eigen land door en de Europese tak van Nintendo keek mee. Hongerig naar nieuwe 'hardcore games' om de vallende verkoopcijfers van de Wii op te krikken, besloot het hoofdkantoor in Frankfurt voor eens de VS te passeren en zelf wat Wii-games te lokaliseren. Een daarvan was Xenoblade (met Chronicles eraan toegevoegd voor westerse markten), wat verklaart waarom de game een volledig Britse voicecast heeft. Pas een jaar later zou Nintendo of America de game een beperkte release geven, dankzij een grootschalige fan-campagne onder de naam 'Operation Rainfall'. Gelukkig hebben ook de Amerikanen de Xeno-franchise inmiddels volledig omarmd. Xenoblade Chronicles X kreeg een wereldwijde release op de Wii U en Xenoblade Chronicles 2 en de extra episode in de HD-remaster Xenoblade Chronicles: Definitive Edition, keerden zelfs terug naar een Britse voicecast. Een soort hommage aan de tijd waarin de Europeanen hun nek uitstaken voor de eerste game. Over Monolith Soft kan ik verder kort zijn: onder begeleiding van Nintendo lijkt de studio eindelijk zijn ambitie te kunnen overzetten naar consistent goede, succesvolle games. De vervolgen op Xenoblade Chronicles werden bijna net zo goed ontvangen en lieten opnieuw zien hoe goed Monolith Soft de grenzen van de Nintendo-hardware kan opzoeken. Tegenwoordig is het team gegroeid tot bijna 300 mensen, verspreid over vier locaties in Tokio en Kioto. Een deel werkt ook als supportteam aan diverse Nintendo-games, van Breath of the Wild tot Splatoon en Mario Kart. Monoliths expertise in openwereld-design, was daarbij essentieel voor het ontwerpen van Breath of the Wilds Hyrule.

En misschien wel het belangrijkste: Xenoblade Chronicles bevat nog steeds veel van de elementen die Takahashi, Soraya Saga en de andere Monolith-veteranen graag in hun JRPG's terugzien. Het wordt nog interessant in welke richting ze de Xeno-franchise gaan bewegen nu ze eindelijk wat klappers gemaakt hebben. Het schijnt dat Xenoblade Chronicles 3 al in de maak is... ✖

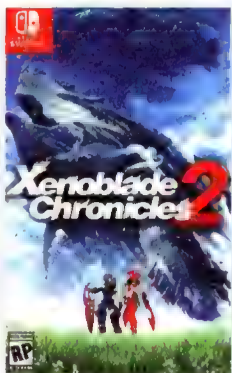
SHARED UNIVERSE? ZO(HAR) ZIT HET!

Zijn Xenogears, Xenosaga en de Xenoblades verbonden? Nou, nee, ze hebben wat subtiele verwijzingen naar elkaar, maar je moet meer huiswerk doen om de gemiddelde Marvel-film te begrijpen. Begin gewoon lekker bij de game die je het leukst lijkt! Tenminste... ik moet wel even de Zohar noemen. Deze monoliet (waar de studio ook naar vernoemd is) komt in iedere game voor en is een soort goddelijke conductor, net als de monoliet in de film 2001: A Space Odyssey. De Zohar komt in iedere game langs en hint inderdaad naar een shared universe. Allerlei theorieën circuleren op fansites, maar er zijn niet genoeg pagina's in deze PU om te zien hoe diep die rabbithole gaat. Het is wel leuk leesvoer als je een keer een vrije zondagmiddag en een halve fles whisky overhebt.



XENOBLADE CHRONICLES 2 (2017)

Ondanks de titel heeft Xenoblade Chronicles 2 bijna niets met de allereerste game te maken. In deze wereld dolen meerdere monsterlijk grote titanen door een eindeloze wolkenzee. De verschillende mensenrassen op de titanen leven op gespannen voet, want hun grote redders zijn stervende. Sterke krijgers vechten met Blades, een soort summons die als pokémon verzameld kunnen worden. Deze geven je personages ook unieke wapens, waardoor je met honderden vechtstijlen kan experimenteren. Xenoblade Chronicles 2 richt zich wel meer dan de eerste twee games op storystelling, en daar moet je van houden, net als de meer generieke animestijl van de hoofdpersonages en Blades.





Xenoblade Definitive Edition

RAMPJAAR 1983
HET JAAR DAT DE VIDEOGAME-RAGE VOORBIJ LEEK

Nadat videogames sinds begin jaren zeventig steeds populairder werden, stortte de videogamemarkt in 1983 'plotseling' als een kaartenhuis in elkaar. Jurjen, een van de weinige PU-redacteuren die in 1983 al videogames speelde, vertelt hoe deze ramp kon gebeuren.



Videogames zijn tegenwoordig zo alom aanwezig, dat het moeilijk is je voor te stellen dat het fenomeen zo'n vijftig geleden jaar nog nergens te zien was. En misschien is het nog wel moeilijker om je voor te stellen dat het fenomeen videogames na een vliegende start in 1972 en ruim tien zeer succesvolle jaren zelfs even ten onder dreigde te gaan. Toch is dat wat er midden jaren tachtig gebeurde, meer precies in het rampjaar 1983. Een jaar later was de Amerikaanse videogamemarkt met maar liefst 97 procent gekrompen en leek de videogame-rage voorgoed voorbij. Als je wilt begrijpen hoe die ramp zich in hemelsnaam kon voltrekken, is het zaak eerst te begrijpen hoe videogames in de jaren zeventig een doorslaand succes werden.

ATARI HEERST

De allereerste videogames werden al in de jaren vijftig van de vorige eeuw gemaakt, maar ze drongen pas in de jaren zeventig huiskamers binnen. Dit via spelcomputers die je een soort tennis met bestuurbare streepjes lieten spelen, en wat varianten op dat zogenaamde Pong. Het fenomeen gamen werd écht populair toen midden jaren zeventig consoles met verwisselbare cartridges verschenen. Met name het Video Computer System (VCS) van het Amerikaanse bedrijf Atari kwam bij vele (ook Nederlandse) gezinnen onder de beeldbuis te staan, mede dankzij het populaire Space Invaders dat als eerste game wereldwijd meer dan een miljoen keer werd verkocht.







Lose yourself in the world of ACTIVISION®



Terwijl Atari in die eerste cartridge-console-generatie duidelijk aan de leiding ging (meer dan de helft van de wereldwijde omzet werd door Atari gemaakt), waren er enkele concurrerende systemen die het ook best goed deden, zoals de eveneens Amerikaanse Intellivision en ColecoVision en het door het Nederlandse Philips gemaakte Videopac.
Al deze successen zorgden in 1982 alleen al in Noord-Amerika voor een jaaromzet van zo'n 3,8 miljard dollar. Waar in 1984 nog maar zo'n 100 miljoen dollar van over was; de al eerder genoemde krimp van 97 procent.
Dus wat was er gebeurd?

DE EERSTE THIRD PARTY

Gek genoeg begonnen de ontwikkelingen die tot de crash van 1983 leidden met een positieve ontwikkeling: de oprichting van Activision in 1979.
Activision werd opgericht door een groepje van vier voormalige Atari-programmeurs die door Atari als inwisselbare programmeurs werden behandeld, terwijl die programmeurs toen al begrepen dat het maken van videogames in feite een artistiek proces was, en daarvoor ook de persoonlijke erkenning en financiële royalty's verlangden. Na hun vertrek bij Atari gingen de vier onder de naam Activision door met het ontwikkelen van games voor Atari's console. Uiteraard vocht Atari deze ontwikkeling aan voor de rechtbank, maar die achtte Activisions handel legitiem, zolang ze maar royalty's aan Atari betaalden.
Aldus ontstond de eerste zogenaamde 'third party', en ook nog eens eentje die kwaliteit leverde, zoals het destijds zeer populaire Pitfall!, dat in 1982 verscheen en ruim 4 miljoen keer werd verkocht.
Dat succes ging uiteraard niet ongemerkt aan investeerders en opportunisten voorbij. Helaas mikten de meeste van de tientallen third party's die in 1982 als paddenstoelen uit de grond schoten niet op kwaliteit, maar op snelle winst.

CRAPFESTIJN

In juni 1982 waren er 100 verschillende games voor de Atari-console te koop. In december was dat aantal gegroeid naar 400. Dat klinkt misschien goed, maar helaas was het merendeel van de nieuwe games het spelen niet waard. Het betrof grotendeels haastig in elkaar geflanste varianten op eerdere games, soms zelfs in twee of drie dagen door één persoon gemaakt (zie kader 'Wat een crap'), en opvallend veel games die waren gebaseerd op populaire filmlicenties maar inhoudelijk weinig tot niets met die licenties te maken hadden.
Het grootste deel van die crapgames was gemaakt door nieuwe third party's die, 'geïnspireerd' door het succes van Activision, ook wel even een graantje »

WAT EEN CRAP!

Anno 2021 is het best vermakelijk om de vele crap-games die in 1982 en 1983 voor de Atari VCS verschenen nog eens te bekijken en een paar écht slechte voorbeelden te selecteren. Maar waarschijnlijk was het een stuk minder vermakelijk als je destijds een van deze games voor het equivalent van zo'n 200 euro had gekocht.

CHASE THE CHUCK WAGON

Deze game is door één persoon gemaakt, in drie dagen tijd. Dus best cool dat die man toch nog de moeite heeft gedaan om het kwispelende staartje van de hond te animeren. Verder valt er weinig positiefs te zeggen over dit verschrikkelijk saaie doolhofspel, waarin je dus steeds met dat hondje naar de uitgang moet lopen.



JOURNEY ESCAPE



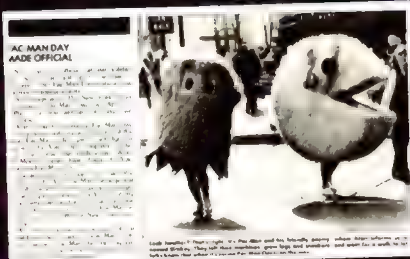
Journey was in de jaren zeventig een redelijk populaire rockband. Dus werd er tegelijk met hun elpee 'Escape' ook een game uitgebracht. In de game moest je als een van de vier bandleden (die er allemaal hetzelfde uitzagen) door beeld hollen om onder andere groupies (hartjes om beentjes) te ontwijken. De elpee was best goed.

DISHASTER



Dit meesterwerkje bestond uit één paars scherm met daarop een paar roze stokken, waarop je bordjes draaiende moest houden door eronder te gaan staan en op de actieknop te drukken. Als je in je leven veel stoute dingen hebt gedaan, word je in de hel waarschijnlijk gedwongen dit te spelen.









wilden meepikken van de lucratieve videogamemarkt. Maar helaas deed Atari zelf ook mee aan het commerciële crapfestijn.

Na maanden van hype verscheen op 'National Pac-Man Day' in 1982 de Atari-versie van de populaire speelhal-hit Pac-Man. De game verkocht (naar verwachting) bijzonder goed, ook al was de kwaliteit belabberd – mede doordat de game moest passen op een 4KB ROM-cassette, aangezien de toen ook al verkrijgbare 8KB ROM-cassettes naar Atari's smaak te duur waren. De game werd door de gamepers unaniem neergesabeld en scoorde zelfs als eerste Atari-game ooit een onvoldoende in het toen al toonaangevende gametijdschrift EGM.

Maar het kon nog erger. Veel erger.

SLECHTSTE GAME OOIT

In juni 1982 verscheen Steven Spielbergs E.T. in de Amerikaanse bioscopen. Deze film, over een jongetje dat vriendschap sluit met een vertederend buitenaards wezentje, werd meteen een megasucces. Een maand na de première kocht Atari voor 25 miljoen dollar van Universal de rechten om een E.T.-game te maken. Vervolgens gaf Atari hun medewerker Howard Warshaw de opdracht die game te ontwikkelen. En daar moest hij voor 1 september mee klaar zijn, anders had Atari geen tijd meer om vijf miljoen cartridges van die game te produceren voor het kerstseizoen.

Onder deze omstandigheden valt het die arme Howard Warshaw nauwelijks aan te rekenen dat E.T. een van de slechtste games werd die ooit door een serieus bedrijf is uitgebracht.

In zijn poging een game te maken die dezelfde sentimentele gevoelens zou oproepen als de film, maakte hij de zoektocht van E.T. naar onderdelen van zijn telefoon nodeloos gecompliceerd, met als gevolg dat de meeste spelers geen idee hadden wat er nu precies van ze



DE GEVOLGEN VAN DE CRASH



Terwijl de crash midden jaren tachtig vooral in de VS plaatsvond, werden in Europa home computers (zoals die van Commodore) populair, terwijl in Japan de pas verschenen Famicom-console van Nintendo het goed en steeds beter deed. Deze ontwikkelingen kwamen door de crash van 1983 in een stroomversnelling die ook de Amerikaanse markt bereikte. Om in 1985 kans te maken op de Amerikaanse markt, maakte Nintendo een nieuwe versie van de Famicom die onder de naam Nintendo Entertainment System (NES) werd uitgebracht. Aangezien winkeliers en consumenten door de crash van 1983 nog steeds een afkeer van consoles hadden, zorgde Nintendo ervoor dat de NES niet op een console maar op een videospeler leek – vandaar ook dat malle klepje aan de voorkant. Ook het instellen van een 'Seal of Quality' die op NES-games van zowel Nintendo's eigen games als die van third party's verscheen, was een antwoord op de videogame-crash en bedoeld om het vertrouwen van consumenten terug te winnen. Doordat niet alleen Nintendo maar ook Sega, Capcom en andere Japanse ontwikkelaars met een focus op kwaliteit de markt weer lieten bloeien, werd de consolemarkt in de loop van de jaren tachtig en negentig een markt die grotendeels door Japanse partijen werd geleid en bepaald. Parallel daaraan groeide de markt voor home computers en PC's waarop met name westerse ontwikkelaars weer goede zaken deden. Het duurde tot 2001 tot Microsoft de Xbox uitbracht, waarmee er eindelijk weer een Amerikaanse partij een succesvolle console op de markt bracht.



KONG GOES COLECO

De beste game die je in dat eerste consoletijdperk kon spelen? Nou ja, wat mij betreft was dat niet Space Invaders, Pac-Man of Pitfall, maar Donkey Kong. De eerste console-cartridge-versie van Donkey Kong verscheen niet voor een Nintendo-systeem, maar voor de ColecoVision. Nadat Donkey Kong in 1981 een grote arcadehit was geworden, kocht Coleco de rechten om de game voor home-consoles uit te brengen. Coleco koos ervoor de game niet los te verkopen, maar als bundel met hun ColecoVision-console, die in augustus 1982 op de markt verscheen. Niet alleen dankzij Donkey Kong maar ook vanwege zijn betere graphics en andere coole titels, zoals Zaxxon en Lady Bug, was de ColecoVision destijds een geduchte concurrent van Atari's VCS. Helaas overleefde ook de ColecoVision de videogamecrash niet: vanwege ingezakte verkopen trok Coleco zich midden 1985 terug van de videogamemarkt.



werd verlangd. En ook spelers die dat wél uitvogelden moesten constateren dat de game gewoon geen vermaak opleverde, laat staan sentimentele gevoelens.
Toen het nieuws eind 1982 tot consumenten doordrong dat E.T. gewoon een kutspel was, stagneerden de verkopen ervan.

HET BEGIN VAN HET EINDE

En zo verschenen eind 1982, op het hoogtepunt van de videogame-rage, twee grote titels waarachter ondermaatse games schuilgingen. Pac-Man werd met 7 miljoen verkochte exemplaren de grootste Atari VCS-hit ooit, maar omdat er veel meer cartridges waren geproduceerd dan verkocht, werden miljoenen weer teruggestuurd naar Atari.
Van E.T. werden zo'n 2,5 miljoen exemplaren verkocht, maar ook van die game waren veel meer exemplaren gemaakt, wat resulteerde in zo'n 3 miljoen teruggestuurde E.T.-cartridges die door Atari in 1983 in een woestijn werden begraven.
Door het E.T.-debacle leed Atari een nett-overlies van zo'n 100 miljoen dollar. Maar erger was dat het vertrouwen van consumenten in nieuwe, dure games door de missers Pac-Man en E.T. zo'n beetje was vernietigd. Daarnaast waren winkeliers, die eind 1982 veel ruimte in hun winkels hadden gevuld met cartridges en spelsystemen van vele ontwikkelaars, ook zwaar teleurgesteld in de tegenvallende verkopen en klagende klanten.
Zo vormde de feestmaand van 1982 het begin van het einde van de videogame-rage in Noord-Amerika.

UITVERKOOPBAKKEN

Begin 1983 probeerden winkeliers hun niet verkochte games terug te brengen naar de uitgevers ervan om hun geld terug te krijgen, maar omdat veel van die uitgevers (waarvan vele pas in 1982 waren begonnen) simpelweg de cash niet hadden om de winkeliers terug te kunnen betalen, ging de een na de ander failliet. Waarop winkeliers besloten de overgebleven games dan maar voor een paar dollar per stuk in uitverkoopbakken te dumpen. Met als gevolg dat mensen niet voor 60 dollar een goede game van een kwaliteit nastrevende Activision kochten, maar voor een tientje naar huis gingen met twee of drie crap games. En wat daar weer het gevolg van was laat zich raden: uiteindelijk kochten mensen helemaal geen games meer. Winkeliers maakten in 1983 hun game-afdelingen leeg om er ander speelgoed en/of andere elektronica neer te zetten, zoals de toen snel populairder wordende home computers waarmee je veel meer kon doen dan gamen. De game-rage leek wel voorbij.

COMMERCIE BOVEN KWALITEIT

Veel consoles, zoals de door Philips gemaakte Videopac, verdwenen in de loop van 1983 en 1984 van de markt. Omdat de Atari 2600 in 1984 flink in prijs was gedaald en ook de kwaliteitsgames in dat jaar werden gedumpt voor weggeefprijzen, hield dat systeem het nog een tijdje vol, maar zoals gesteld was de markt tegen die tijd met maar liefst 97 procent gekrompen, waarmee het van een massamarkt in een niche voor nerds was veranderd.
Voor ouders die hun eerder 'verslaafde' kids weer gewoon zagen buitenspelen zal het een opluchting zijn geweest, dat de jeugd blijkbaar alweer op het fenomeen videogames was uitgekeken. Ze konden moeilijk vermoeden dat niet het gebrek aan interesse bij spelers, maar het feit dat game-uitgevers commercie boven kwaliteit stelden het fenomeen (bijna) de nek om had gedraaid.
Gelukkig voor het fenomeen videogames verscheen in 1985 een nieuw spelsysteem op de Amerikaanse markt van een zekere Japanse uitgever die kwaliteit wél boven alles stelde. Maar goed, dat verhaal van Nintendo heb ik hier al eens verteld. ✖





WARIOWARE: GET IT TOGETHER!

MAG HET IETS MEER ZIJN?

REVIEWS



Bijna twintig jaar geleden verraste Wario vriend en vijand met zijn eerste verzameling knotsgekke microgames. Sindsdien kwam er minstens één WarioWare naar elk nieuw Nintendo-systeem, en dus is er nu ook eentje voor de Switch. Jurjen bespreekt de belangrijkste aspecten ervan in maar liefst acht mini- en micro-reviews.



DE VERHAALSTAND (1-2 SPELERS)

Wario heeft een nieuw game-apparaat gemaakt, maar opeens worden Wario en zijn crew door dit apparaat opgeslokt en moeten ze zich een weg banen uit een wereld vol microgames. Dat verhaal verdient misschien geen literatuurprijs, maar doet wel prima dienst als rode draad die je door deze hoofdschotel van het banket moet volgen om steeds weer nieuwe categorieën, personages en microgames te ontgrendelen, aangevuld met wat eindbazen en andere verrassingen. Wanneer je de game net hebt, ga je waarschijnlijk met deze stand beginnen, en veel opties en andere spelmodes komen ook pas beschikbaar als je de verhaalstand (tot op bepaalde hoogte) hebt voltooid. Jammer dat je er waarschijnlijk al binnen een dag het eind van de verhaalstand hebt bereikt, en er daarna niet zoveel is om voor terug te komen. Maar zolang hij duurt is 'ie leuk!

SCORE **75**



COÖP (2 SPELERS)

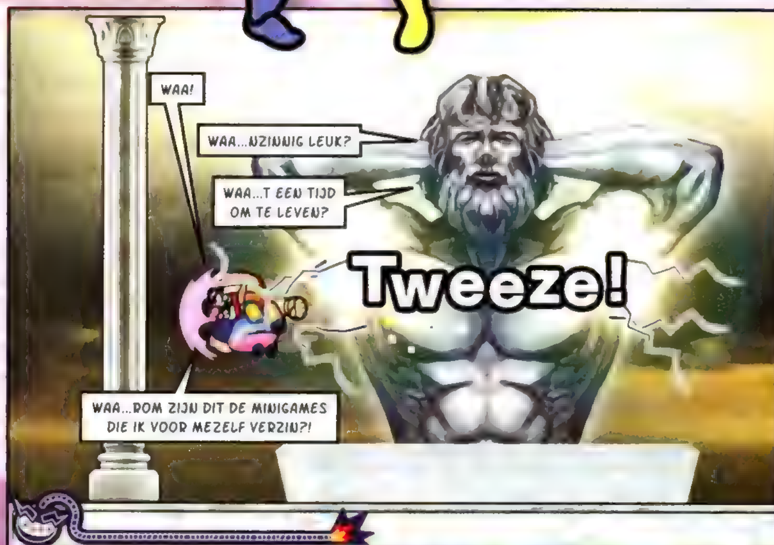
Een van de grootste en leukste vernieuwingen van de nieuwste WarioWare, is dat je de game coöp kunt spelen. En dan niet hier en daar een speciaal coöp-extraatje, maar de hele game, inclusief de verhaalstand en alle microgames.

SCORE **83**

MICROGAMES

Uiteraard draait ook deze WarioWare weer om de Microgames (die Wario heeft gemaakt om zo snel en moeiteloos mogelijk stinkend rijk te worden). Elk van de dikke tweehonderd nieuwe microgames werpt je zoals gebruikelijk plompverloren in een vreemde, vaak bizarre situatie die je met snelle acties binnen een paar tellen tot een goed einde moet brengen. Zo moet je bijvoorbeeld een vlinder redden door de draden te breken van het web waarin hij gevangen zit, aan een stuurwiel draaien om een naderende komeet te ontwijken of een turner van een balk beuken. De microgames zijn verdeeld in tien categorieën, waarvan de categorie 'Nintendo' de hoogste wauw-factor heeft en de categorie 'Natuur' mij het vaakst liet grinniken. Het feit dat je elke minigame kunt voltooien met verschillende personages (met elk lichtelijk verschillende acties) maakt de aangename hoogdruk van de microgames dit keer nét weer iets anders dan in de voorganger, maar het gevoel dat ik het allemaal wel eens eerder had beleefd en gedaan bleef knagen. Hoe bizar en grappig sommige microgames ook zijn, de verrassingsfactor is na acht eerdere WarioWares natuurlijk wel verdampt.

SCORE **69**





SPEELDUUR

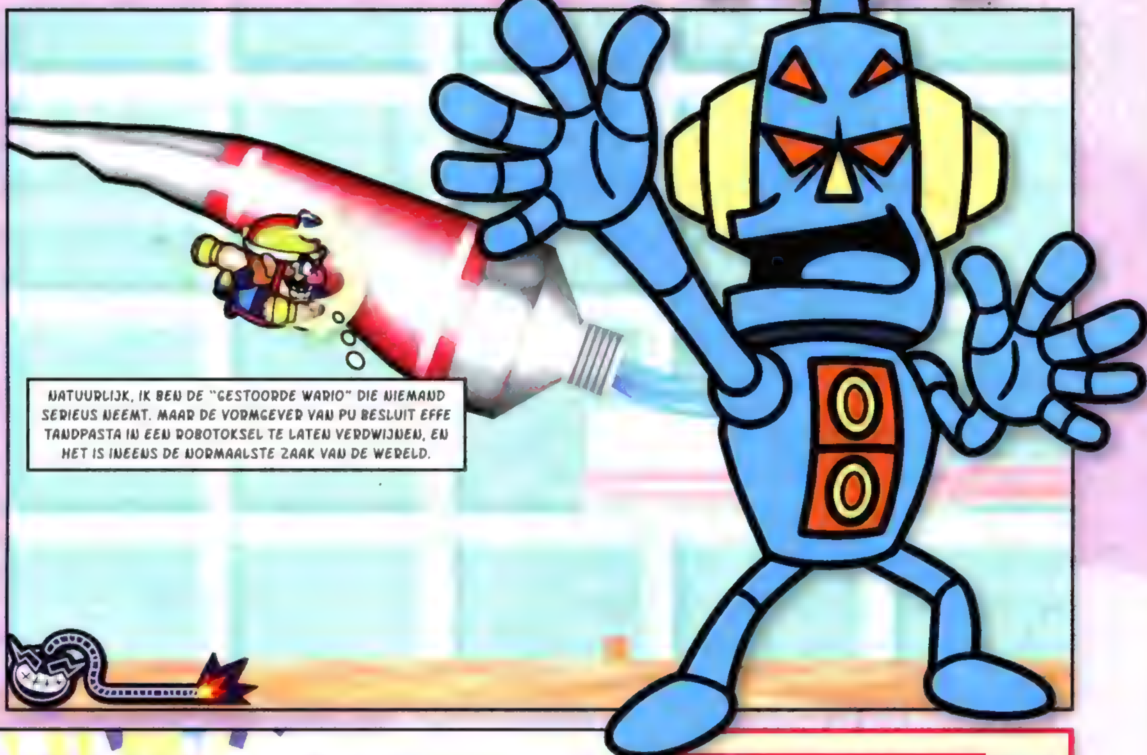
Na zo'n vier tot vijf uur is de verhaalstand voltooid, zijn alle personages en spelvarianten vrijgespeeld, en wordt het tijd om wat vrienden te verzamelen voor de multiplayerspelletjes. Geen vrienden in de buurt? Dan kun je de verschillende categorieën opnieuw spelen om alle microgames compleet te maken, munten grinden om nieuwe kleuren en skins voor de personages te ontgrendelen en... nou ja, misschien nog eens proberen een high-score in een bepaalde categorie te halen. Er is ook nog een Wario-beker met wekelijkse uitdagingen die je solo of coöp kunt voltooien om je prestatie online met anderen te vergelijken, maar die gaf me een heel sterk 'waarom zou ik?'-gevoel. Wat ik miste was een soort marathonstand die me uitdaagde het zo lang vol te houden in een eindeloze stroom microgames (feitelijk de hoofdmode van vorige microgames), maar die heb ik niet gevonden. Al met al zullen de meeste singleplayer-spelers na zo'n zes of zeven uur wel weer klaar zijn met deze WarioWare, en dat vind ik te kort voor een full-priced game.

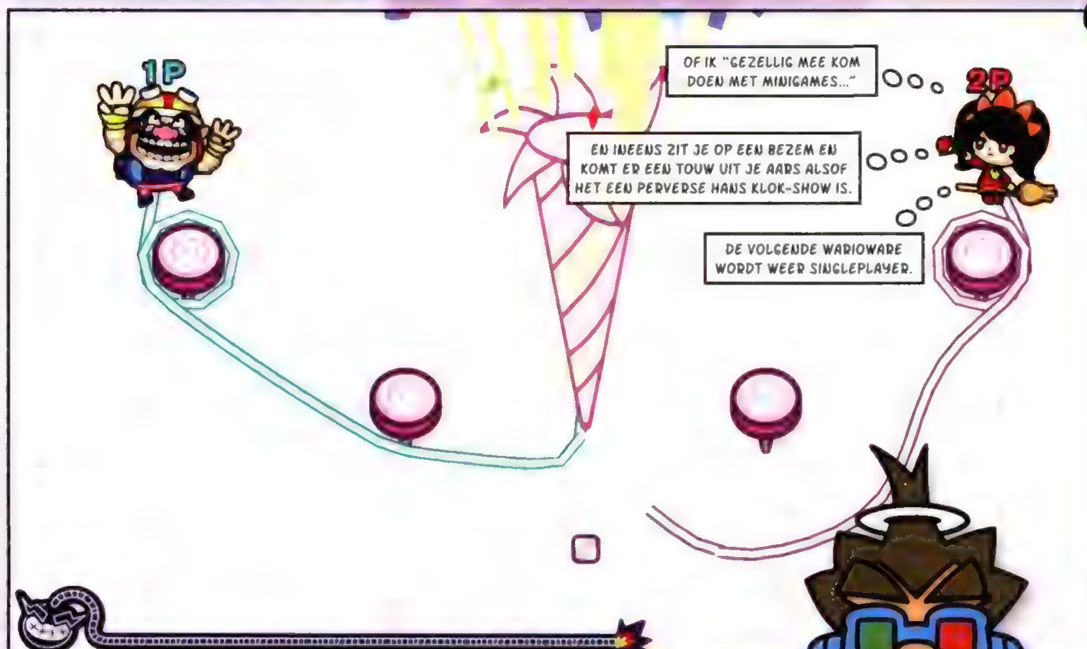
SCORE **32**

MEGAMIX (1-4 SPELERS)

De Megamix bied toegang tot de volgende tien extra games: Balbezit (met 1-4 spelers een bal hooghouden), Vijandige overname (waardeloos platformspelletje voor 1-4 spelers), Oneindig gevecht (zie kader), Vijftal-volleybal (zie ander kader), Microgame-arena (met twee spelers proberen zo snel mogelijk microgames te klaren), 5-sterrenduel (met twee spelers coöp microgames spelen, de meest waardevolle krijgt steeds een ster), Doe maar luchtig (2-4 spelers, eentje speelt een microgame, de rest blaast een ballon op), Vlagveldslag (2-4 spelers die microgames moeten halen om terrein te veroveren), Puckpaniek (2-4 spelers, eentje speelt een microgame, de rest hindert) en Super Wario Stars (stom, saai en simpel vechtspel voor 2-4 spelers). Het is dus inderdaad een mix, maar dan van leuke, middelmatige en overbodige of zelfs tergend stomme spelervaringen.

SCORE 66





VIJFTAL-VOLLEYBAL (1 - 4 SPELERS)

Wanneer je met vier spelers even snel wat lol wilt beleven, moet je Vijftal-volleybal kiezen! Maar let op: deze minigame werkt niet echt als je iedereen een eigen poppetje laat kiezen, omdat sommige echt underpowered en andere juiste overpowered zijn in deze sport. Maar als je afspreekt dat iedereen steeds hetzelfde poppetje moet kiezen worstelt iedereen met dezelfde tekortkomingen of superkrachten, en ontstaan al snel geweldige party-fun-momenten met een als een bom aftikkende bal, vreemde effectslagen, popcornregens en hilariteit alom.

SCORE 85

"Wat ik miste was een soort marathonstand die me uitdaagde het zo lang vol te houden in een eindeloze stroom microgames."



VERSCHILLENDE PERSONAGES

Terwijl je in de microgames van vorige Wario-games allerlei gekke voorwerpen, lichaamsdelen, onzichtbare krachten en onbekende, inwisselbare personages moest besturen/gebruiken, speel je in de Switch-versie voor het eerst met twintig herkenbare, direct bestuurbare personages. Elk van die poppetjes heeft zijn eigen acties, al lijken die bij sommige poppetjes wel erg op elkaar. Zo kan Wario vliegen en beuken, Ashley vliegen en schieten en Red vliegen en bommen droppen. Dus tja, zo kan ik er ook wel twintig verzinnen.

Toch, er zitten ook nog wel wat gekkere poppetjes tussen, en het gebruik ervan maakt de microgames wel degelijk anders dan in voorgangers. Het voelt een beetje als het begin van de variatie die de serie ondertussen zo goed kan gebruiken.

SCORE 71

ONEINDIG GEVECHT (1 SPELER)

Deze arena-achtige spelstand voor één speler laat je vechten tegen eindeloze hordes vijanden, net zo lang tot je dood bent. Dat is ongeveer net zo voorspelbaar en inwisselbaar als het klinkt.

SCORE 25

SCORE 61

Jawel, ook deze WarioWare is weer leuk, net als alle voorgangers leuk waren. Maar iets werkelijk nieuws of verrassends zal je in dit deel niet vinden, en voor een full-priced game is de fun gewoon te snel weer voorbij.

JURJEN



Tel er nog drie uren bij als je met vrienden speelt, maar dan houdt het ook wel weer op.

7 UREN



BASICS

MICROGAMES
INTELLIGENT SYSTEMS/NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW

LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS

EEN ENKELTJE HAVEN SPRING

Sinds de allereerste, fantastische Life Is Strange laat de franchise en z'n haast formulaire aanpak Marvin een beetje koud. True Colors ontsnapt niet aan die formule, maar zet er wel uitstekende personages, interessante krachten, enkele hartverwarmende momenten en een idyllisch bergdorpje tegenover. Deck Nine mag dit doorzetten.



Laat ik beginnen met dit te zeggen: als je nog geen trailers van True Colors hebt gekeken, maar wel interesse hebt in de game, doe dat dan ook niet. De climax van hoofdstuk 1 is eentje waardoor je je wilt laten verrassen. Ik snap dat het 'mysterie' uit de game in een trailer werd gestopt om zo mogelijke spelers hooked te krijgen in het verhaal, maar de emotionele impact verdwijnt voor een deel als je bij aanvang al weet wat er zo gruwelijk fout gaat in Haven Springs.
Daarbij zal zo'n trailer weinig mensen overtuigen als ze toch al niet geïnteresseerd waren in de Life Is Strange-franchise, aangezien True Colors meer biedt van wat we gewend zijn en ontwikkelaar Deck Nine overduidelijk ook heeft afgekeken bij Dontnods andere werk. Een getraumatiseerd meisje dat krachten blijkt te hebben à la Max uit de eerste game, het weerzien met een uit het oog verloren broer (en de onvermijdelijke duik in hun gedeelde verleden) zoals in Tell Me Why, een variatie op de Mind Palaces uit Twin Mirror, zelfs een heldhaftige twist zoals in The Awesome Adventures of Captain Spirit; niets nieuws onder de zon. Maar die zon schijnt wel érg fel tussen de bergen en bomen van Haven Springs door.

Pittoresk

Haven Springs is werkelijk prachtig; genesteld tussen de bergtoppen, met een hechte gemeenschap en alles wat je maar nodig hebt – van een bloemenwinkel tot een platenzaak, en van een bar tot een wietapotheek. Het is misschien een tikkeltje ongeloofwaardig dat een afgelegen dorpje zoveel winkeltjes kan huisvesten, maar daar speelt de grote geldschieter van Haven Springs waarschijnlijk een rol in. Mijnbedrijf Typhon zorgt ervoor dat inwoners een inkomen hebben, maar blijkt niet helemaal zuiver te zijn – iets wat je van mijlenver aan kunt zien komen.
We kruipen in de huid van Alex, een 21-jarige wees die naar het pittoreske bergdorpje verhuist om haar broer weer te zien, jaren nadat ze uit elkaar werden gerukt door pleegzorg. Qua gameplay – langzame conversaties, veel rondwandelen en op 'A' drukken bij oplichtende objecten – zullen die eerste momenten als een herhalingsoefening aanvoelen. Later in de game verandert dat niet, maar ik werd wel gegrepen door de menselijkheid van de personages; de grote en wijze broer Gabe, LARP-specialist en edgelord Steph, de nerdy boswachter Ryan, maar vooral ook Alex zelf. Ze zijn geloofwaardig, de dialogen





S, ALSTUBLIEFT

zijn grotendeels goed geschreven en het is de band die je met hen opbouwt die je motiveert verder te spelen.

Pieken en dalen

Met zo'n cast aan gelaagde en interessante personages is het toch jammer dat het verhaal zelf niet consistent genoeg is. Ja, er zitten één of twee twists in die m'n mond even open lieten vallen, maar de kwaliteit en het tempo van het verhaal kennen net als de omgeving van Haven Springs een hoop pieken en dalen. Als je niets voelt voor de personages, zal het verhaal je compleet koud laten, want het komt neer op een 'whodunit'-mysterie zoals we die al zo vaak gezien en gehoord hebben. Zijmissies en -activiteiten zijn volledig gefocust op de emoties van minder belangrijke personages,

> **"Het is fijn om met Alex, Ryan en Steph rond te hangen, net zoals het fijn was om te chillen met Max en Chloe uit deel 1."**

dus als dat je geen hol interesseert laat je die liever links liggen. Een persoonlijk hoogtepunt is hoofdstuk 3, waarin de inwoners van Haven Springs LARPend samenkomen om een klein jochie ten minste één leuke dag te geven na het drama uit hoofdstuk 1. Het is allemaal verdomd schattig, maar wel een gigantische zijsprong die niet écht bijdraagt aan het hoofdverhaal, wat geld voor het overgrote deel van de optionele content. Ja, in het laatste hoofdstuk besluiten de personages op basis van jouw eerdere acties of ze je steunen of niet, maar het wordt op die manier iets té simpel aan elkaar geknoopt.

Alex' krachten komen in het derde hoofdstuk ook het beste tot hun recht, omdat de wereld op een gegeven moment volledig transformeert aan de hand van iemands gevoelens. Dit gebeurt vaker, maar komt dan meestal neer op een paar objecten die van vorm veranderen of slechts alleen oplichten. Jammer, want Alex' empathiekrachten zijn misschien wel de interessantste in de hele franchise; als de game meer indrukwekkende momenten zou bevatten zoals die in hoofdstuk 3, of het moment waarop je een blijkbaar dement wordende vrouw helpt, had 'ie een dikker cijfer gescoord.

Cringy spoed is zelden goed

Dit is helaas ook weer zo'n Life Is Strange-game met typische, 'kijk mij sad zijn'-momentjes. Alex zat tot mijn grote verbazing op een gegeven moment alleen in haar appartementje Creep van Radiohead te spelen op haar akoestische gitaar, iets wat twintig jaar geleden al een cliché was. Ergens past het ook wel weer bij een game waarin het confronteren van je eigen emoties het centrale thema is, maar de verhaalvertelling had een stuk beter kunnen zijn als True Colors wat subtiliteit had toegepast. Zielig gitaarspel en 'zen-momenten' waarbij je onder begeleiding van even zielige muziek naar de prachtige omgevingen staart zijn misschien indrukwekkend voor Starbucks slurpende tieners, maar doen vooral af aan een verhaal dat anderzijds ingrijpende momenten bevat. Over die "prachtige omgevingen" gesproken, dit is verreweg de mooiste game in de franchise, al werd ik niet bepaald weggeblazen. Haven Springs is zo mooi vormgegeven en met leuke, kleine details ingevuld, dat ik direct een vliegticket zou aanschaffen als het kon. Met behulp van ray-tracing wordt het geheel ook fantastisch belicht, maar daar staan weinig overtuigende animaties en een paar fóéilelijke textures tegenover. Het zweeft tussen next-gen en de klassieke Life Is Strange-vormgeving in, wat beter te slikken zou zijn als de game goed zou draaien. Maar maximaal 30fps, en dat niet eens stabiel, om nog maar te zwijgen over de soms tien of meer seconden lange laadtijden wanneer je even een winkeltje instapt? De performance had veel beter moeten zijn.

Qua spelerskeuzes komt True Colors ook niet helemaal goed uit de verf, wat vooral te merken is aan het einde. De laatste 'grote keuze' die Alex' verdere leven beinvloedt, berust op een handjevol momenten waarop Alex laat blijken dat ze graag muziek maakt, maar die keuze voelt daardoor totaal niet gewichtig en het einde komt gehaast over. Ook dat is erg jammer, want de personages die je met die keuze(s) beïnvloedt zijn zéker interessant, en vormen de grootste aantrekkingskracht van True Colors. Het is fijn om met Alex, Ryan en Steph rond te hangen, net zoals het fijn was om te chillen met Max en Chloe uit deel 1. True Colors is menselijk en emotioneel, maar niet consistent genoeg om de beste game in de franchise te zijn. ✪

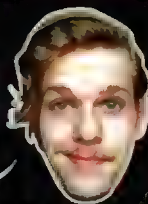




SCORE 77

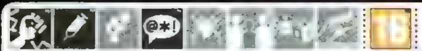
Een prachtige omgeving, overtuigende personages en een handjevol hartverwarmende én hartverscheurende momenten maken het inconsistente verhaal en rommelige tempo van True Colors enigszins goed. Hopelijk trekt Deck Nine deze lijn door, want dit is wel de beste Life Is Strange sinds deel 1.

MARVIN



Door alle beslissingen en optionele content kun je er nog een playthrough of twee aan vastplakken.

10 UREN



BASICS

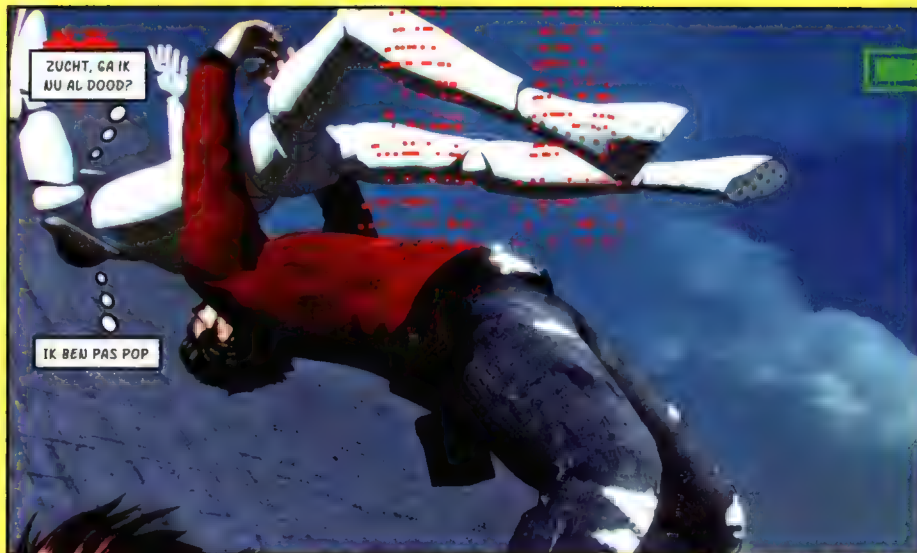
GRAPHIC ADVENTURE
DECK NINE/SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

NO MORE HEROES 3

WANT SUPERHELDEN, POPMUZIEK EN VIDEOGAMES ZIJN VOOR LOSERS

Ah, kijk, een SUDA51-game. Je weet wel, van die alternatieve meuk uit Japan. Kan iemand checken of Samuel al terug is van vakantie? Want we hebben iemand nodig die dit soort games vrijwillig op zich wil nemen.

REVIEW SWITCH



No More Heroes III in een vacuüm recenseren is net zo'n goed idee als eindelijk je allereerste Tolkien-boek lezen en besluiten om in de Silmarillion te duiken: het kan, maar je zult er geen fuck van begrijpen. Zo ook bij de No More Heroes-franchise, want die is satirisch, dus om het geleverde commentaar te kunnen waarderen moet je eerst begrijpen dát het ergens commentaar op levert. In het geval van de eerste No More Heroes was dat, onder andere, de populariteit en oppervlakkigheid van openwereldgames als Grand Theft Auto.
Want ook fictieve stad Santa Destroy was een grote, open wereld, maar wel een die angstvallig (en vooral expres) leeg was. Het enige wat je er kon doen was rondrijden op je motor en vervolgens stuiten op uiterst spectaculaire gevechten of juist extreem hersendode klusjes, zoals grasmaaien. Hiermee prikte No More Heroes door de illusie heen die openwereldgames ons nou al twee decennia proberen te verkopen. "Nee, ook een plek als Los Santos 'leeft' helemaal niet. En dat weet je", zei de game.

Betekenisloos

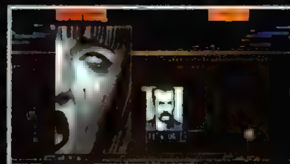
Nog veel snijdender was het commentaar dat No More Heroes (de naam is een hint,

NO MORE HEROES... IV?!

2019 was een belangrijk jaar voor SUDA51 en de No More Heroes-franchise, want Travis Strikes Again: No More Heroes kwam toen in de schappen te liggen. Bovendien markeerde deze spin-off de eerste keer sinds de allereerste No More Heroes (in 2007!) dat Suda zelf eindelijk weer eens écht in de regiestoel plaatsnam. Ten slotte zou het succes van de game bepalen of No More Heroes III überhaupt zou worden gemaakt (ja dus, gelukkig). Ondanks deze aanzienlijke context verzekerde Grasshopper ons allemaal dat Travis Strikes Again écht 'slechts' een spin-off zou zijn; iets wat in de daadwerkelijke game ook nog eens geëchood werd door Travis Touchdown zelf. Nou, niets blijkt minder waar te zijn: No More Heroes III begint namelijk exact waar Travis Strikes Again eindigde – alsof het dus een hoofdgame was – en ook de rest van het plot lijkt er van uit te gaan dat je weet wat er in deze 'spin-off' allemaal is gebeurd. Begrijp me niet verkeerd, hoor, nieuwkomers kunnen gewoon direct in No More Heroes III duiken, maar mocht je er zo 'compleet' mogelijk aan willen beginnen, sla Travis Strikes Again dan niét over!

NEEM EEN KIJKJE IN DE UNIEKE GEEST VAN GOICHI SUDA, A.K.A. SUDA51

The Silver Case (1999 - regie: SUDA51)
De eerste game van SUDA51's eigenzinnige studio Grasshopper Manufacture was The Silver Case: een visual novel waarin een serie bizarre moorden opgelost moeten worden in een alternatieve versie van het hedendaagse Japan. Veel tekst en point-&-click-interactie dus, maar ook elementen die tekenend zouden blijken voor Suda's oeuvre: niet bepaald diepgaande maar wel erg vermakelijke minigames en, vooral, een uiterst eclectische stijl. De wereld van The Silver Case is opgebouwd uit zowel 2D- als 3D-beelden, beslaat zowel stijlvolle tekeningen als foto's van omgevingen uit de echte wereld, en wisselt moeiteloos tussen handgetekende animatie en live-action acteerwerk.
The Silver Case bewees dat SUDA51 het maximale uit een klein budget kon persen door in te zetten op creativiteit, originaliteit en heel veel persoonlijkheid.





jongens) had op gamers en de hobby zelf. Protagonist Travis Touchdown – wiens uiterlijk gebaseerd is op Johnny Knoxville van Jackass – was namelijk een sukkel; een loser; een incel wiens leven alleen maar draaide om videogames, z'n favoriete worstelaars, en, hopelijk, ooit, rampetampen met lekkere wijven.

Wat gebeurt er als zo'n oppervlakkige nerd een lightsaber wint via eBay? Weinig goeds; met de belofte van seks in z'n achterhoofd besluit Touchdown namelijk om de tien meest succesvolle huurmoordenaars uit te schakelen. Iets wat aanvankelijk geframed wordt als een goede, duidelijke missie, maar wat al snel een satirische knipoog jegens verhalen in games blijkt.

"De hack-&-slash-actie voelt aanvankelijk pijnlijk simpel, met z'n clichématige lichte en zware aanvalsknoppen, maar evolueert al snel in een heerlijk ballet des doods."

BioShocks "would you kindly?"-moment wordt wereldwijd gezien als de geniaalste subversieve verkenning van speelvrijheid en autonomie, maar persoonlijk vind ik No More Heroes z'n commentaar veel krachtiger. Travis vermoordt namelijk 10 huurmoordenaars... want dat is wat je hóórt te doen in een videogame. Toch? Vooral als je de nummer 1 wil worden van iets betekenisloos als, proest, een videogame. Sukkel.

Ha ha ha

Ja, jij, ja. En ik. Wij. Wij zijn allemaal Travis Touchdown. We spelen actiegames – Uncharted, Ghost of Tsushima, Call of Duty, et cetera – omdat we ons allemaal een held willen voelen in een episch avontuur, maar wuiven daarbij wel makkelijk het feit weg dat we tijdens zo'n queeste zowat eigenhandig een genocide aanrichten, "want vermaeck". Aldus No More Heroes.

Als dit derde deel dus één groot minpunt heeft, dan is het dat z'n commentaar me niet genoeg pijn heeft gedaan. No More Heroes III zet je bijvoorbeeld aan het denken over de sensationalisering van geweld, de oppervlakkigheid van Ariana Grande-achtige sterren, en de clichématige fascinatie die de cultuur anno 2021 heeft met superhelden, maar niets ervan voelt bijzonder nieuw of verstorend.

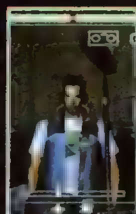
Ook bevat de game weer een (semi-)open wereld, deze keer verdeeld in vijf eilanden die, successievelijk, steeds leger en simpeler ontworpen blijken zijn. Ha ha. De grap werkt nog steeds – je zou zelfs kunnen zeggen dat het »

Flower, Sun, and Rain (2001 - regie: SUDA51)



Grasshoppers tweede game liet een duidelijke, technische evolutie zien, want in deze adventure liep je in een volledig 3D vormgegeven wereld rond: het eiland Lospass. Protagonist Sumio Mondo zit dankzij een tijdlus vast op het eiland, en moet de inwoners ervan helpen met het terugvinden van verloren objecten. De game draait zowel om verkenning als het oplossen van puzzels: meestal het vinden van de juiste numerieke codes. Gamers die het einde van de game wisten te behalen, kwamen erachter dat de game in hetzelfde universum afspeelt als dat van The Silver Case; iets wat Suda nu over ál zijn games beweert en wat vooral zichtbaar is in spin-off-game Travis Strikes Again: No More Heroes.

Michigan: Report From Hell (2004 - planning/design: SUDA51)



Michigan is zo'n survival-horrorgame die zijn tijd vér vooruit was. Het draait om een nieuwsteam dat verslag probeert te doen van een mist die mensen, à la Resi, verandert in groteske monsters, maar het memorabele is dat je hier de onbezongen held van de discipline bestuurt: de cameraman. En ondanks de onheilspellende sfeer van de game, is Suda's ondeugende humor gameplaytechnisch aanwezig middels de drie soorten punten die je kunt scoren: 'suspense' (goed camerawerk), 'immoral' (het filmen van mensen die aangevallen worden) en 'erotic' (o.a. onder de rok van de verslaggeefster proberen te filmen). Suda heeft interesse getoond in het remaken van de game na het zien van de iconische Spaanse horrorfilm REC, die een soortgelijk uitgangspunt heeft.

killer7 (2005 - regie: SUDA51)



Suda's magnum opus? Deze nog altijd unieke combinatie van on-rails adventure game, first-person shooter en psychedelische mindfuck, waarin je een huurmoordenaar bestuurt wiens persoonlijkheid gespleten is in zeven verschillende, speelbare personages. Het verhaal is onnavolgbaar – het springt van de hak op de tak, spreekt zichzelf tegen, en zit vol met 'non sequiturs' – maar weet op symbolische wijze commentaar te geven op geweld, politiek en gaming an sich. Visueel is de game nog altijd een lust voor 't oog, met z'n prachtige, tijdloze gebruik van cel shading, felle kleuren en dramatische schaduwen. Voor veel mensen was killer7 de eerste keer dat ze in aanraking kwamen met daadwerkelijk avant-garde gaming, en de game is sindsdien hét schoolvoorbeeld geworden van een cultklassieker. Speel het.



relevanter dan ooit is dankzij de hoeveelheid hersendode 'AAA'-rotzooi genaamd de moderne Ubisoft-openwereldgames – maar zo'n grap is alleen de eerste keer écht hilarisch.

Compenseren

Zowel de game z'n bedoelde als onbedoelde déjà vu-gevoelens worden echter ruimschoots goed gemaakt door de gameplay, want de combat is beter dan het ooit is geweest. De hack-&-slash-actie voelt aanvankelijk pijnlijk simpel, met z'n clichématige lichte en zware aanvalsknoppen, maar evolueert al snel in een heerlijk ballet des doods. Het benadert nooit de expertise van een PlatinumGames-actietitel, maar wat het mist aan diepgang wordt ruimschoots gecompenseerd met snelheid en spektakel.

Vooral de Death Glove-moves staan hierbij in het middelpunt: deze vier speciale aanvallen (zoals een teleporterende dropkick) kun je inzetten wanneer je wil, en hoeven vervolgens enkel even te 'herladen' via een cooldowntimertje. Wanneer je dus je standaard aanvallen combineert met Death Glove-moves én de Perfect Dodge (waarmee je de tijd vertraagt) en de pixelige bloedfonteinen je om je oren



NEEM EEN KIJKJE IN DE UNIEKE GEEST VAN GOICHI SUDA, A.K.A. SUDA51

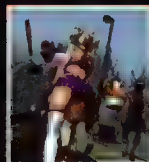
No More Heroes



(2007 - regie: SUDA51)

Het is makkelijk om te zien waarom No More Heroes (vernoemd naar het iconische nummer van The Stranglers uit 1977) zo'n iconische IP is geworden: vergeleken met zijn vorige titels lijkt No More Heroes minder op een digitale kunstexpositie en meer op een daadwerkelijke videogame. Maar ondanks z'n ogenschijnlijke traditionele opzet ('versla de 10 huurmoordenaars') weet No More Heroes alsnog een subversieve, satirische middelvinger te zijn naar eigentijdse gameconventies, zoals immer gewelddadiger wordende AAA-games en 'open werelden' als die van GTA. No More Heroes is niet de enige van Suda's games die een vervolg heeft gekregen (zo is The 25th Ward het directe vervolg op The Silver Case) maar het is wel de enige die een substantiële franchise is geworden!

Lollipop Chainsaw



(2012 - design: SUDA51)

Totdat free-to-play soulslike Let It Die meer dan zes miljoen downloads op z'n naam had staan, was Lollipop Chainsaw heel lang Grasshoppers meest succesvolle game ooit. Vooral hier in het Westen was de game een hit: het had de actievolle, rechttoe-rechtaan aantrekkelijkheid van No More Heroes en combineerde dat met de qua marketing altijd geschikte combinatie van zombies en tieten. Bovendien was het kleurrijke, sexy fantasiegeweld van Lollipop Chainsaw een overduidelijke smaakverfrisser in een industrie die gedomineerd werd door serieuze, gruizige shooters. En: de game was geschreven door niemand anders dan de legendarische James Gunn! Ook Lollipop Chainsaw bleef echter bijdragen aan het idee dat Suda-games vooral draaiden om 'bloed, seks en LSD', en die verwachtingen hebben de eigenzinnige auteur heel lang uit de regiestoel gehouden.

Killer is Dead



(2013 - schrijver: SUDA51)

Ook Killer is Dead kon het niet laten om in te spelen op de oppervlakkige verwachtingen rondom SUDA51: de Gigolo Missions, waarbij huurmoordenaar Mondo Zappa mooie vrouwen moet versieren door cadeaus te geven en naar hun borsten te kijken, waren direct controversieel en leken vooral niets met de rest van de game te maken te hebben. Verder was Killer is Dead een ondergewaardeerd vormherstel voor de 'Suda-stijl': de No More Heroes-achtige hack-&-slash-actie was snel en dynamisch, en grafisch is Killer is Dead wellicht de meest overdonderende game die Grasshopper Manufacture ooit heeft geproduceerd. Wie de cel-shading van killer7 en No More Heroes mooi vond, moet Killer is Dead minstens één keer ervaren hebben!



DE ELF BELANGRIJKSTE MUZIKALE MINUTEN VOOR AVANT-GARDE VIDEOGAMES

Voordat SUDA51 Grasshopper Manufacture oprichtte, timmerde hij hard aan de weg bij de (vooral in Japan bekende) ontwikkelaar Human Entertainment, waar hij verantwoordelijk was voor enkele games in de Twilight Syndrome- en Fire Pro Wrestling-series. Hij maakte veel lange dagen, van 's ochtends vroeg tot 's avond laat, en was dan zo druk met werk bezig dat hij vaak zelf vergat te eten. Soms nam hij noodgedwongen een minipauze door z'n koptelefoon op te zetten, z'n ogen dicht te doen, en weg te dromen bij een van z'n favoriete nummers. Meestal zette hij dan 'Grasshopper' op van de Britse indieband Ride: een bijna 11 minuten durend shoegazenummer met net zoveel stoere punkriffs als droomachtige, semi-psychedelische kwaliteiten. En dus besloot de gamemaker om zijn eigen studio Grasshopper te noemen, om zichzelf te herinneren aan die vroegere dagen waarop hij aan z'n eerste games werkte. Neem dus vooral even de tijd om het nummer ook zelf te beluisteren, want het geeft ook een verrassend goed beeld van zowel de gewelddadige als de meer etherische kwaliteiten van No More Heroes III.



vliegen, dan is het onmogelijk om je niet de 'held' te voelen die Travis denkt te zijn. Combat is hier dus vooral een kwestie van beslissen welke vijand je als eerst dood wil hebben en vervolgens, eh, ontladen. Lomp, maar lekker. Het past bij Travis. Bij ons.

Rebellie

Travis is echter vooràl ook overeenkomstig met de maker, Goichi 'SUDA51' Suda. Wellicht de belangrijkste reden om No More Heroes III dus te spelen is dat het, wederom, een heerlijk zelfingenomen verkenning is van Suda's passies. Van de dromerige post-rock die door je speakers knalt wanneer je de laatste vijand van een groep onthoofdt, tot de typische 'met een biertje op de bank'-gesprekken die Travis voert over het oeuvre van filmregisseur Takashi Miike: het is duidelijk dat dit alles in de game zit omdat Suda gewoon zielsveel van die shit houdt.

> **"No More Heroes III is een prima expressie van Grasshopper Manufactures mantra 'punk isn't dead'."**

Dat soort passie is aanstekelijk. Het zorgt er zelfs voor dat plotselinge genrewisselingen (waaronder een baasgevecht tegen, eh, het concèpt van de JRPG?!) overkomen als aandoenlijk en vermakelijk in plaats van klungelig en geforceerd. No More Heroes III is dan ook een prima expressie van Grasshopper Manufactures mantra 'punk isn't dead'. Net als punk weet deze game namelijk ontzettend veel strekking te halen uit een relatief laag budget, dankzij een overduidelijk gevoel van indie-achtige rebellie en regelbrekend gekloot. Het is allesbehalve mooi, gelikt en toegankelijk, maar, goed, dat hoort punk ook niet te zijn.

SCORE 79

Dit vierde en (gelukkig?) laatste avontuur van Travis Touchdown is zowel een gepassioneerde liefdesbrief als een ontnuchterende middelvinger naar nerdy escapisme. Het is daarmee het type subversiviteit dat niet door een ieder gewaardeerd zal worden. Zoals het hoort.

SAMUEL



Heeft niet de lengte van een Ubisoft-game.

20 UREN



BASICS

HACK & SLASH
GRASSHOPPER MANUFACTURE
1 SPELER
OUT NOW

ALIENS: FIRETEAM ELITE

'WE'RE ON AN EXPRESS ELEVATOR TO HELL, GOIN' DOWN!'

Je kent ze wel: van die kutklusjes die je maar blijft uitstellen, wachtend op het moment dat ze op magische wijze inéèns gedaan zijn (lees: door iemand anders). Graddus moet nog afwassen, stofzuigen, de plee schrobben, hell: ALLES eigenlijk, zodat in de tussentijd hopelijk iemand anders de review van Aliens: Fireteam Elite doet...



...Ehm, anyone? ... Hallo? ... S.O.S.?!? ... Shit... Ik ben echt de sjaak... Ik moet deze drol reviewen... Aliens: Fireteam Elite... Een game waarvan ik nog enigszins verwachtingen had, omdat het A) in het toffe Aliens-universum afspeelt en B) een heerlijke hersenloze B-shooter leek, een genre waar ik wel pap van lust. Maar helaas, Fireteam Elite is geen B-shooter. Het is zelfs geen C-, D-, of G-shooter. Dit is een klunzig in elkaar gezet wanproduct waarvan ik na één potje al wist dat het me migraine zou geven.
Ik vroeg nog in de Power Unlimited-groepschat: vinden jullie het ook zo kut? Puur zodat iedereen 'ja' zou zeggen en ik de bevestiging had dat ik niet verder hoefde te spelen, maar direct kon beginnen met afbranden. Maar niemand reageerde. Dus moest ik nog ff door. Verder de donkere, deprimerende Aliens-anus in.

'Diarreebruin'

Goed, laten we dit systematisch aanpakken. Zo kan ik snel verder met iets leukers, zoals de wc schrobben. Of per ongeluk mijn teen stoten aan de eettafel. Te beginnen met de graphics: Aliens: Fireteam Elite ziet eruit alsof je televisiescherm een uurtje in de sauna heeft gelegen en nu beslagen is met condens. Het is het tegenovergestelde van 'haarscherp'. Combineer dat met een verlept kleurenpallet dat vooral bestaat uit de tinten 'onkruidgroen' en 'diarreebruin' PLUS het feit dat textures standaard zo'n tien seconden nodig hebben om in te laden, en je mag gerust concluderen dat we te maken hebben met een van de lelijkste games van deze generatie.
Er zit zelfs slowdown in, zo erg dat het beeld een seconde of twee bevriest tijdens hectische vuurgevechten. En niet af en toe, maar gewoon élke. keer. weer. Door de hectische setting, met tientallen vijanden die op je afrennen, is dit echt gamebreaking. Het ligt ook niet aan mijn internet ofzo, want in andere multiplayer-games heb ik nergens last van.

Een beetje claustrofobisch

Zei ik daarnet 'hectische setting'? Dat klopt, en het is het volgende punt waarop Aliens: Fireteam Elite genadeloos op z'n plaat gaat. Want weet je nog de Xenomorphs in Alien: Isolation? Hoe angstaanjagend en berekenend die dingen waren? Net als in de films! Welnu, Fireteam Elite gooit het dus over een andere boeg. Ook hier zijn Xenomorphs de vijand. Alleen zijn het er niet een handjevol, maar honderden. Duizenden misschien wel. Van alle kanten springen ze op je af, als krioelende kakkerlakken in je keuken, waarbij ze net zo snel weer het loodje leggen door één of twee shotgunblasts. Ik pretendeer geen Alien-connaisseur te zijn (daar hebben we Wouter voor, zie kader) maar volgens mij is dat niet helemáál lore-proof...
Aliens is een franchise die het van z'n beklemmende sfeer moet hebben. Fireteam Elite gooit je echter eindeloze, willekeurig gegenereerde

WAAROM DAN?



Het is niet netjes om aan het bestaansrecht te twijfelen van iets dat al bestaat en waar bovendien mensen aan gewerkt hebben. Maar waarom, de fuck, bestaat deze game? Vermoedelijk omdat Focus Home Interactive de rechten op Aliens-games in hun bezit hebben, en die kwijtraken als ze er niet binnen bepaalde tijd een game uitrammen. En dus hebben ze een bibliotheek aan Aliens-assets genomen, die voorheen bijvoorbeeld gebruikt is door Gearbox voor Aliens: Colonial Marines, en hebben ze het absoluut minimale ermee gedaan: een third-person shooter zo generiek, dat je je afvraagt of de ontwikkelaars allemaal Ulysses-model synthetics zijn. Creative Assembly heeft al laten zien wat voor origineels je kunt doen met deze fan-tas-tische franchise met Alien: Isolation, dus waarom we nu terug in de tijd zijn gereisd om dezelfde fouten te maken als acht jaar geleden? Ripley zou zeggen: 'Did IQ's just drop sharply while I was away?'





corridors in met telkens dezelfde deuren, computerschermen en andere assets die ontworpen lijken door iemand die gehoord heeft waar de films over gaan maar ze nooit zelf heeft gezien. De Aldi-versie van Aliens. Het is echt heel monotoon en saai en ik denk dat het zo voelde als je vroeger achter het IJzeren Gordijn woonde.

"Of is het stiekem gewoon het zoveelste bewijs dat developer Cold Iron Studios compleet incompetent is?"

Buiksprekers

De gameplay dan. Kan dat deze titel redden? Ha, geen kans. Je schiet. Met wapens die aanvoelen als van die blaasbuizen met besjes en ook zo klinken. Als shooterfan kreeg ik er een slappe zak van. Waar de game wél in uitblinkt, zijn onlogische designkeuzes. Neem de cover-mechanic: 90% van de vijanden – zeker in eerdere levels – heeft geen ranged aanval maar komt als een dolleman op je af, dus heb je er niets aan om jezelf achter een kistje te verschuilen. Tuurlijk, in latere levels heb je schietende androïden, maar ik kan me niet aan de indruk onttrekken dat veel dingen maar in de game zijn gepropt omdat andere games ze ook hebben.

Neem praten met NPC's op je thuisbasis, de USS Endeavor. Je kiest antwoorden met je vierpuntsdruktoets, iets wat zó onintuïtief is dat ik het pas na een paar minuten doorhad. Eigenlijk wil je deze secties ook zo snel mogelijk skippen, omdat – creepy! – je collega's hun mond niet bewegen tijdens het praten. Zijn het buiksprekers? Bezeten door de Alien Queen? Of is het stiekem gewoon het zoveelste bewijs dat developer Cold Iron Studios compleet incompetent is? Nog zoiets: de game is in third-person, maar hoeveel beklemmender was het vanuit eerstepersoonsperspectief geweest? Nu wordt de helft van je scherm in beslag genomen door je lelijke, waggelende mannetje.

FRANCHISE-FAAL



Cold Iron Studios heeft wat kleine referenties in Fireteam Elite gestopt, maar faalt zelfs wat dat betreft best wel hard. Zo kan je de 'Space Jockey' uit Alien spotten in de derde missie, maar dat is ook weinig meer dan een asset die vast in het 'Zo Fix Je Je Eerste Aliens Game'-pakket zat. In de tweede campaign kom je een bloederige vlek van een kat tegen die, met een beetje fantasie, best wel eens Jonesy zou kunnen zijn. Niet cool, Cold Iron, om Ellen Ripley's rooie huisdier zo'n onfortuinlijk lot te geven! Ik weiger dit als canon te beschouwen.

Totaal gezichtsloos

Om toch iets positiefs te benoemen: Aliens: Fireteam Elite bevat voor tientallen uren aan levels, challenges en te verzamelen perks en wapens. Het is een compleet pakket. Maar hé, aangezien het op geen enkele manier leuk is om te spelen, had het spel net zo goed één level en één wapen kunnen hebben. Of nul. Scheelt een hoop frustratie.

Alien-fans komen derhalve voor de zoveelste keer van een koude kermis thuis wat videogames betreft, terwijl ook coöppers zich al snel realiseren dat hier niets van waarde te vinden is. Zelfs als clumsy maar daardoor juist funny budgetgame valt Fireteam Elite door de mand. Ik kan vaak al genieten van een game als het één ding heel goed doet. Neem de sfeer in Dead Island, het scherpschieten in Sniper: Ghost Warrior of de progressie in Crackdown 3. Maar deze Aliens-parodie heeft werkelijk niets te bieden. Het heeft niet eens een leuke gimmick, zoals de zombiehorde in World War Z. Het is serieus het meest inspiratieloze spel dat ik gedurende mijn 30-jarige gamecarrière ben tegengekomen. Totaal gezichtsloos.

Best knap met zulk iconisch bronmateriaal... ✪



SCORE 39

Aliens: Fireteam Elite kost 39,95 en dat is 39,90 euro te veel. Doe me een lol en ga met dat geld naar de kroeg, teken een Xenomorph op een bierviltje en mik erop met pistachenootjes. Sowieso leukere gameplay, alsook een meer authentieke Aliens-ervaring.

GRADDUS



Snel: vraag die refund aan nu het nog kan!

0,5 UREN



BASICS
THIRD-PERSON SHOOTER
COLD IRON STUDIOS/ FOCUS HOME INTERACTIVE
1-4 SPELERS
OUT NOW

PSYCHONAUTS 2

PSYCHEDELISCH PRETPARK MET EMOTIONELE WENDINGEN



Zestien jaar lang moesten we wachten op het vervolg op Psychonauts. Hoewel Marvin geen deur op zijn hoofd hoeft te plakken om te weten dat zijn spanningsboog niet zó lang is, kan hij niet anders concluderen dan dat Psychonauts 2 het lange wachten meer dan waard is... en dat deel 3 eerder mag komen dan in 2037.

In de aanloop naar deze review begon ik na te denken over games die de insteek van Psychonauts hebben: het binnendringen van andermans geest (door middel van astrale projectie), om zo trauma's te verzachten, meningen te veranderen of simpelweg de persoon te overtuigen om iets voor jou te doen. Het was een korte brainstormsessie, want heel veel games van dat soort zijn er niet. Hoogstens een paar films die ik liever snel weer vergeet.

Na het spelen van Psychonauts 2 vraag ik me af of andere gamemakers überhaupt nog wel aan dit concept durven te komen. Aan de ene kant is geestelijke gezondheid namelijk een verdomd lastig begrip om te behandelen zonder de toorn van het internet op je hals te halen, en aan de andere kant bestaat Psychonauts 2 nu al. Deze game weet niet alleen respectvol om te gaan met mentale problemen, maar doet dat ook nog eens in een (semi-)kindvriendelijk verhaal met koddige vormgeving en de nodige humor.

Bestaansrecht

Psychonauts 2 gaat verder waar deel 1 zo'n zestien jaar geleden ophield. Nee, je hoeft de vorige game niet gespeeld te hebben om te weten wat er aan de hand is (met dank aan een kort overzicht aan het begin van dit vervolg), maar het is wel overduidelijk dat Psychonauts 2 gemaakt is voor al bestaande fans. Dit is niet een slap geschreven vervolg dat alleen bestaat om geld binnen te harken, maar een verhaal dat verteld moest worden.

Je kijkt namelijk nooit meer hetzelfde naar Psychonauts 1 door de manier waarop het vervolg bestaande verhaallijnen uitdiept, verborgen motivaties van bekende personages onthult en er een paar verrassende wendingen tegenaan gooit. Tegelijkertijd biedt Psychonauts 2 meer van wat we al kennen: Tim Schafers fantastische humor (die menig kind over het hoofd zal vliegen), in enorm kleurrijke en vooral fantasievolle werelden die vol zitten met collectibles.

Recht in de feels

In Psychonauts 2 kruipen we weer in de huid van Raz, luttele momenten nadat hij lid wordt van de Psychonauts. Helaas voor de bebrilde jongeman krijgt hij al snel te horen dat hij geen volwaardig lid is, maar slechts een stagiair. Natuurlijk raakt de figuurlijke poep de ventilator en moet Raz weer allerlei geesten binnendringen om personages tot rust te brengen en langzaamaan een complot te ontrafelen. En die verhaalvertelling... tja, da's gewoon erg goed gedaan, maar ik kan er weinig over kwijt zonder spoilers te geven. Alle 'mentale werelden' zijn verdomd knap aan elkaar geschreven en vrijwel alles wat in de game voorkomt draagt bij aan een indrukwekkende climax.

Het verhaal is daarbij doorspekt met hilarische taferelen – ik heb een paar keer hardop moeten lachen (bijvoorbeeld door een Psychonaut die met dieren communiceert en ze zonder het door te hebben traumatiseert) – maar toch ook momenten waarbij zelfs ik met mijn Friese nuchterheid een paar keer moest slikken. De artistieke interpretaties van andermans lijden geven een bijzondere, absurdistische vormgeving aan de spelwerelden, wat in eerste instantie vaak voor hilariteit zorgt. Maar als je dieper iemands geest binnendringt en alle details in je opneemt, kom je er langzaam achter wat diegene met al die absurditeit probeert te verhullen. En de uiteindelijke onthulling raakt je dan regelmatig in de feels – precies zoals het zou moeten, want nogmaals: geestelijke gezondheid is niet niks.

Op de mentale vuist

Het moge duidelijk zijn dat ik het meest onder de indruk ben van het verhaal van Psychonauts 2, al vond ik de gameplay ook best aardig. Vooral het ontdekken van de wereld en het verzamelen van de collectibles is een genot, omdat de besturing en de manier waarop Raz zich door de game beweegt verbeterd zijn ten opzichte van het eerste deel. Sommige collec-



Ook in het Psychonauts-universum hebben ze een Bigfoot. Niet te verwarren met bigvoet, de bijnaam van m'n schoonmoeder.

tibles zijn verdomd goed verborgen, en omdat je gaandeweg meer powers vrijspeelt en upgradet, heb je ook motivatie om (op metroidvania-achtige wijze) later weer terug te keren naar levels die je al eens hebt doorlopen.

Aan de combat van Psychonauts 2 ergerde ik me een stuk minder dan in deel 1, al is dit wel het minste aspect van de game. Veel van de vijanden zijn te verslaan met één gimmick (een van je krachten) of een combinatie ervan, en een hoop zijn zo uit deel 1 geplukt, dus van innovatie is ook geen sprake. Ja, er is een handjevol nieuwe vijanden, maar die zijn wel érg voorspelbaar. Dat je er gaandeweg steeds meer op je bord krijgt is eerder irritant dan uitdagend.

Hetzelfde geldt voor de eindbazen, waar er wel een stuk meer van in zitten dan in het originele Psychonauts. Het is een beetje een greatest hits van platformbazen en bijbehorende mechanics die we al tig keer eerder hebben gezien, maar het zijn wel stuk voor stuk memorabele gevechten omdat ze zo goed in het verhaal zijn geschreven en toepasselijk zijn vormgegeven. Gelukkig probeert Psychonauts 2 ook wat meer gameplaytwists te geven dan deel 1; zo sta je op een gegeven moment centraal in een kookshow en moet je ingrediënten verplaatsen en bereiden door middel van je telekinese, terwijl je even later met een luid ruftende aardappel je een weg door water moet zien te banen.

"De artistieke interpretaties van andermans lijden geven een bijzondere, absurdistische vormgeving aan de spelwerelden, wat in eerste instantie vaak voor hilariteit zorgt."

Next-gen

Qua uitstraling is Psychonauts 2 zeker uniek. Aan de ene kant blijft het vasthouden aan de vormgeving van diens voorganger, met z'n weinig polygonen en personages die uit de jaren '90 lijken te zijn geplukt, maar aan de andere kant wordt daar nieuwe grafische poespas als HDR en 4k-ondersteuning bovenop gegooid (op Series X). Zo sta je het ene moment naar een paar twijfelachtige textures te staren en kijk je het andere moment naar prachtig belichte omgevingen en reflecties.

Een andere manier waarop 'nieuwe technologie' wordt benut is met de snelle en vaak spectaculaire overgangen tussen scènes: Raz wordt zonder noemenswaardige laadtijden van wereld naar wereld getrokken. Eenmaal in iemands geest zijn er ook een hoop abrupte perspectiefwisselingen om mee te maken. Zo behoudt Double Fine toch een beetje the best of both worlds: de typische Psychonauts-vormgeving gecombineerd met prachtige belichtingen en inventieve beeldvorming.

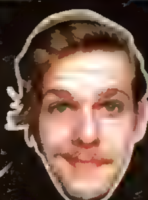
En daarmee laat Psychonauts ook weten dat er nog ruimte is voor een platformer als deze anno 2021. De game zit ontzettend goed in elkaar, en hoewel hij zeker niet kan opboksen met grootheden als Ratchet & Clank (waarvan bijvoorbeeld de combat véél beter in elkaar steekt), vult hij een niche op die zomaar mainstream zou kunnen worden. De insteek van de game is dusdanig uniek dat er wat mij betreft in ieder geval snel weer een vervolg, of in ieder geval een spin-off, moet komen. Raz is toch nog jong genoeg. ✪



SCORE 83

Omdat Psychonauts 2 het Psychonauts-verhaal en zijn personages verrassend uitdiept, nieuwe wendingen om je oren gooit en alle aspecten van het origineel verbetert, is het vervolg het wachten voor fans meer dan waard. Inmiddels zijn er echter betere platformers verschenen en daarom zal Psychonauts 2 niet alle nieuwkomers overtuigen, al biedt Game Pass uitkomst.

MARVIN



Het dubbele als je alle collectibles wilt verzamelen.

12 UREN

12

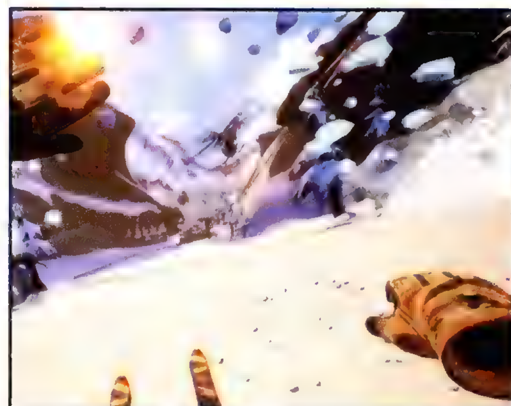
BASICS
PLATFORMER
DOUBLE FINE/
XBOX GAME STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW





REVIEW PS VR

FRACKED



Altijd al willen weten hoe het zou zijn om zelf de hoofdrol te spelen in je eigen James Bond-film? Dan is Fracked een absolute must-have voor PlayStation VR. Maar let op, Fracked is niet voor beginners!

Fracked is misschien wel de meest spectaculaire VR-game die ik tot nu toe heb gespeeld. Het is alsof je werkelijk in een blockbusterfilm wordt gedropt en je op alles moet schieten dat beweegt. Net als in de meeste blockbusterfilms is het verhaal bijzaak, het gaat puur om de mega over de top actie.

Het is jammer dat het verhaal nergens over gaat, maar de actie maakt een hoop goed. Zo begin je de game terwijl je aan een helikopter hangt met een paar ski's aan je voeten. Je hebt even de tijd om de wereld om je heen te bekijken, maar al snel word je gedropt en moet je heelhuids van de berg af zien te skiën, terwijl tientallen bad guys op sneeuwscooters dat proberen te voorkomen. Sturen doe je door je hoofd te bewegen, zodat je met je handen je wapens kunt leegknallen op de sneeuwscooters en de vele verschillende explosieven. Het gaat snel, je schiet honderden kogels af, overal om je heen zijn explosies, de vijanden komen van alle kanten op je af; het is chaos van de bovenste plank. Het is misselijkmakend, maar mijn god wat is het vet!

Daarna verandert Fracked in een wat normalere shooter, maar de snelheid gaat er nooit uit. Er komen waves van vijanden op je af, die net als in een blockbusterfilm dom zijn, maar gelukkig kan je zelf wel schuilen doormiddel van een geniaal systeem dat iedere shootergame in VR zou moeten adopteren. Schuilen werkt namelijk simpelweg door je hand op een object te plaatsen. Zodra je iets vastpakt schuil je vanzelf en kan je de focus leggen op het neerknallen van de vijanden. Door de hand waarmee je iets hebt vastgepakt te bewegen, beweegt je hele character mee. Dat klinkt raar, maar het werkt fantastisch en is serieus geniaal te noemen. Binnen twee seconden klikt het in je hoofd.



Naast het knallen op de vijanden moet je hier en daar wat klimmen om verder te komen en het is daarbij net alsof je in de huid van Lara Croft of Nathan Drake bent gekropen. Het is meesterlijk uitgewerkt met fantastische setpieces, waarbij je vaak honderden meters hoog in de lucht hangt. Voeg daar wat afbrokkelende punten aan toe waar je je aan vast zou moeten houden en het spektakel is compleet. Je doet dit echt met samengeknepen billetjes, het is ontzettend spannend.

Fracked is van begin tot eind een achtbaanrit zoals je hem nog nooit hebt ervaren en is duidelijk gemaakt om je de held in je eigen blockbusterfilm te laten voelen. Het ding is alleen, de hele game duurt met ruim twee uur helaas ook niet echt langer dan een film. Het





REVIEW PS VR, OCULUS QUEST, PC VR

I EXPECT YOU TO DIE 2

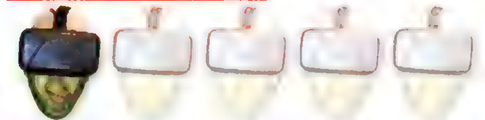
Een compleet andere soort James Bond-ervaring is I Expect You To Die 2: The Spy and the Liar, waarin je als geheim agent puzzels moet oplossen. Puzzels met een soort escaperoom-jasje. Het is haast het tegenovergestelde van Fracked, maar wederom een absolute must-have voor je VR-headset.
I Expect You To Die 2 bestaat uit zes levels, waarbij je in de juiste volgorde puzzels moet oplossen. Je zit altijd in een stoel, hebt overzicht over de hele omgeving en hebt telekinetische handschoenen aan, waarmee je alle objecten uit de levels kunt pakken, ook als ze ver van je verwijderd zijn. Die levels liggen alleen bezaaid met valkuilen, waardoor je doodgaat. Heel. Vaak. Doodgaat.
Het is gameplay die bestaat uit trial en error, waarbij je verder totaal geen uitleg krijgt. Je moet dus gewoon wat dingen proberen en kijken wat werkt en zo kom je langzamerhand steeds verder in het oplossen van de puzzels. De game is een hersenkraker, waarbij je out of the box moet denken en je zelfs hier en daar wat mazzel moet hebben om achter de oplossingen te komen.
Als je van het eerste deel hebt genoten is I Expect You To Die 2 verplichte kost, maar ook voor nieuwkomers is het een meesterlijke puzzelgame. De interactie met de vele voorwerpen geeft verder perfect weer wat er tegenwoordig mogelijk is in VR. En er zit totaal geen motion in, dus iedereen kan dit zonder te kotsen proberen, in tegenstelling tot Fracked.



SCORE:



KOTSGEHALTE:



RUBRIEK FLORIANS VR VIEW

voelt als een uitgebreide techdemo, waarbij alle spectaculaire elementen van VR in een sneltreinvaart op je af worden gevuurd, en that's it. Er zit nul replay value in, geen challenges, helemaal niets. Zodra je de credits ziet ben je klaar. En tja, dit soort blockbusterfilms kijk je ook maar één keer.
En als ik eerlijk ben wordt de game al aardig gerekt door de belachelijke hoeveelheid waves van vijanden die op je af komen. Soms ben je op dezelfde plek letterlijk 10 minuten aan het schieten en dat is een beetje teveel van het goede. Maar ja, anders was de game nog veel korter. Ga Fracked absoluut spelen als je PS VR in huis hebt, maar doe het zo langzaam mogelijk! ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:





KAN DIE ZONNEBRIL EINDELIJK AF? DAN ZIEN WE HET SCHERM BETER



MEER DAN EEN NIEUWE LAAG VERF



Titel: Quake
Platform: PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 9,99

25 jaar geleden alweer speelde ik deze knaller op mijn beige PC-machine. Mijn muis had nog maar twee knoppen en een trackball aan de onderkant, die zo nu en dan even opengemaakt moest worden om het stof eruit te pulken. 25 jaar later is er een remaster. Waarom? **Goede vraag, want vaak is een herinnering mooier** en kom je met remasters van oude titels erachter dat we in 25 jaar flinke stappen hebben gemaakt op het gebied van gameplay. Maar voor een tientje kan je wel eens een gokje wagen en in dit geval kijken of Quake de tand des tijds heeft doorstaan. **En ik zeg je eerlijk... ik ben blij verrast.** Grafisch is de game natuurlijk opgepoetst, met resoluties van maximaal 4K en ondersteuning voor breedbeeldresoluties. Daarnaast zijn er verbeterde modellen, wordt er gebruik gemaakt van dynamische belichting en anti-aliasing, en pompt de originele soundtrack door je speakers. Maar de titel ziet er nog vertrouwd uit en het speelt (nog steeds) als de welbekende tiet! **De snelheid zit er flink in en het oude, maar vernieuwde beestje bestuurt verrassend goed, ook met een controller.**

Je krijgt voor het tientje dat je neerflappert voor deze Quake een flink kwak aan content. Natuurlijk zijn de originele maps te spelen, maar ook de beide add-ons The Scourge of Armagon en Dissolution of Eternity. Ook de twee uitbreidingen die ontwikkeld zijn door MachineGames, Dimension of the Past en het compleet nieuwe Dimension of the Machine, voelen fris, maar niet misplaatst aan.

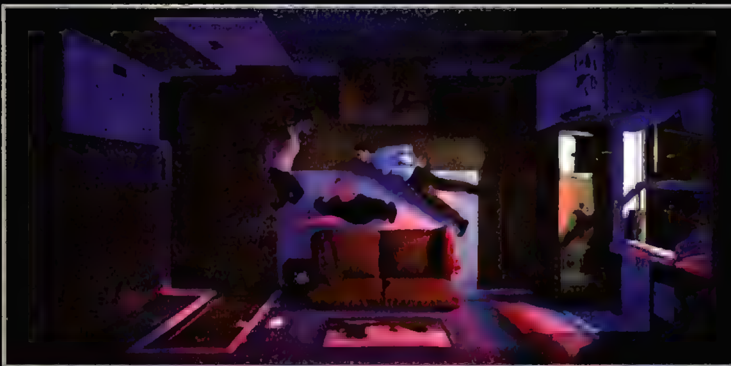
Als dit nog niet genoeg is, kan je dit alles via online co-op of splitscreen tot wel vier spelers checken en natuurlijk kan je nog online tegen elkaar knallen. Maar houd er wel rekening mee dat je goed moet zoeken naar tegenstanders, want veel spelers zijn er helaas niet en over een aantal weken zal je niet meer dan een zak aardappelen en een paardenkop online vinden. Jammer, maar begrijpelijk.



OORDEEL:

Ben je in een nostalgische bui, wil je wat herinneringen ophalen? Dan hoef je niet opzoek te gaan naar de oude floppy's op zolder, maar trek gewoon even deze remaster van de shop. Net zo makkelijk en meer dan goed te doen.





KLEIN KWARTIER OF DIKKE TIEN MINUTEN?



Titel: Twelve Minutes
Platform: PC, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 20,99



Er kan in 12 minuten tijd een heleboel gebeuren, dat blijkt wel uit deze game van Annapurna Interactive. **Helemaal als je die paar minuten oneindig vaak opnieuw kan doen,** want dan is het zelfs mogelijk een verdomd dramatisch mysterie te ontrafelen. De hoofdrolspeler in Twelve Minutes (gespeeld door James McAvoy) komt op een slechte avond zijn miniappartementje binnengelopen. Dit laat de speler hem net zo vaak opnieuw doen totdat je weet waarom zijn vrouw (Daisy Ridley) wordt beschuldigd van moord door iemand die zich voordoet als een agent (Willem Dafoe). Of tot je er geen zin meer in hebt – wat er ook eerder mag komen. **Deze deprimerende Groundhog Day doe je met ouwe stijl point-&-click-gameplay,** inclusief het combineren van items en doorspitten van dialoogopties.

Zoals Annapurna betaamt is dit weer een enorm originele, verhalende game, maar helaas wel een beetje (hier komt de grootste dooddoener ooit) repetitief. Als je al vrij dicht bij de ontrafeling komt zal je bepaalde handelingen vervelend vaak opnieuw moeten doen, helemaal als je geen idee hebt hoe je verder moet komen, dus het blijft niet enerverend tot het laatste moment. Ook is in ieder geval één van de einden bijzonder onbevredigend, maar gelukkig wordt al het matige gered door de fantastische acteerprestaties van het Ridley/McAvoy/Dafoe-trio, waardoor deze game op z'n minst een leuk probeersel op Game Pass is.

OORDEEL:

In 12 woorden: Goede acteurs redden een gewaagd maar repetitief Annapurna-experiment dat doorslaat in melodrama.

LANGERE REVIEW OP PU.NL

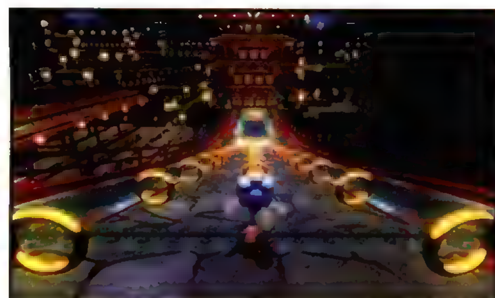
SONIC OP DE SWITCH IS EEN RAMP



Titel: Sonic Colors: Ultimate
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 39,99



Vroeger was ik gek op 3D Sonic-games. Vooral Sonic Adventure 1 en 2 heb ik op respectievelijk de Dreamcast en GameCube helemaal grijs gespeeld. De kleurrijke locaties, snelle actie en opzwepende muziek waren er goed in om mij urenlang zoet te houden. **Inmiddels heb ik al flink wat jaren geen 3D Sonic-game meer gespeeld,** met alleen een vleugje Sonic Generations tussendoor. Sonic Colors verscheen oorspronkelijk op de Wii in 2010 en werd toen al geprezen als een van de beste, zo niet de beste 3D Sonic-game ooit gemaakt! Mijn enthousiasme was dan ook op een aardig hoog niveau voor deze remaster; eindelijk kon ik dit gemiste pareltje inhalen! **Helaas bleek deze droom al snel in duigen te vallen.** Zodra ik de game opstartte (het gaat hier om de Switch-versie trouwens), werd duidelijk dat de gameplay niet echt goed verjaard is. De snelle actie wordt vaak lomp onderbroken door irritante gevechten met bad guys, de power-ups zijn saai en platformelementen zijn vaak te clunky om leuk te zijn. Met pijn in mijn hart moet ik toegeven dat de 3D Sonic-formule niet meer bedoeld is voor mij. Los van het feit dat Sonic Colors me persoonlijk niet erg goed ligt, is er nog iets anders aan de hand. **De Switch-versie van Sonic Colors Ultimate is namelijk een regelrechte clusterfuck.** Om te beginnen zijn de laadtijden soms wel drie keer zo lang als bij het origineel op de Wii, wat echt belachelijk is. Bovendien is de framerate op de Switch 30fps gebleven, terwijl dit op andere platformen wel omhoog geschroefd is naar 60fps. Ook dit is een enorm minpunt voor deze Switch-versie. En als klap op de vuurpijl zijn er talloze video's op het internet verschenen van zware glitches, die je echt niet moet kijken als je gevoelig bent voor snelle beelden. **Kortom, de Switch-versie moet je absoluut vermijden.** Of Sonic Colors je op andere platformen kan bekoren, is een kwestie van smaak. Voor mij is het helaas afgelopen met de romantische relatie die ik met 3D Sonic-games had. Ik ga in ieder geval nooit meer Sonic Adventure 1 of 2 aanzetten, zodat mijn jeugdsentiment nog enigszins bewaard blijft.



OORDEEL:



ONTSPANNEN WERKVAKANTIE



Titel: Lake
Platform: PC, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 19,99

Videogames zijn een uitstekend middel om even te ontsnappen aan het echte leven. In het geval van de Nederlandse game Lake is dit ook precies wat het hoofdpersonage Meredith nodig heeft. Ze besluit twee weken terug te gaan naar het kleine dorpje Providence Oaks in Oregon. Ze is daar opgegroeid, maar heeft het inmiddels al jaren geleden ingeruild voor de grote stad en een drukke baan. En wat doe je als je lekker op vakantie bent? **Juist ja, een bijbaantje regelen als postbode.** Misschien is het niet bijster realistisch, maar het zorgt er in ieder geval wel voor dat je een uitstekende reden hebt om met de inwoners van Providence Oaks te kletsen. Deze inwoners vertellen je graag over hun rustige leventje en zijn gelukkig voorzien van uitstekende voice-acting. **Gaandeweg ben je trouwens niet bezig met een spannende moord of een mysterie rondom aliens op te lossen.** In plaats daarvan ben je simpelweg pakketjes en brieven aan het rondbrengen met je busje en vorm je een sterke band met je home town en de inwoners. Tussendoor maak je verschillende keuzes en kan je op je vrije dagen extra chillsessies inplannen met mensen die je leert kennen. **Lake is niet veel meer dan dit en werkt goed om je een ontspannen game-ervaring voor te schotelen.** Technisch gezien laat de game helaas wat steken liggen en dan vooral in de vorm van grafische oneffenheden. Als je echter de bijna saaie gameplay voor lief neemt om te genieten van een ontspannen werkvakantie, kan je ook wel de technische probleempjes tolereren.





SCORE 71

EEN HANDJEVOL PERFECTIE



Titel: Spelunky 1 + 2
Platform: Switch
Prijs: 9,99/19,99

Spelunky 2 ontving een aantal nummers geleden al een gold award, maar nu zijn de fantastische roguelikes van Derek Yu en Mossmouth ook speelbaar in handheld. **Reden genoeg om een extra stapeltje woorden aan deze indieparels toe te wijden.** Zoals gezegd, gaat het dus om ports. Inhoudelijk is er weinig veranderd, op een aantal visuele tweaks na. En dat is maar goed ook, want dichter bij perfectie gaat het niet komen. De hamvraag is dus; hoe spelen ze op de Switch?





Het antwoord op die vraag is simpel: geweldig. Doordat er visueel hier en daar wat subtiele veranderingen zijn doorgevoerd, zoals bij de vormgeving van de lava in Spelunky 2, **lopen beide games als een trein**. Het grootste pluspunt van de Switch-ports is natuurlijk het feit dat we Spelunky nu altijd en overal bij de hand kunnen hebben. Onafgebroken sterven op je huiskamer-tv is leuk, maar **omgeven door vreemde mensen, midden in de bioscoopzaal, is dat natuurlijk nog veel leuker**. Of je nou een ervaren Spelunky-rot bent of de game nog nooit hebt aangeraakt, een beter moment om aan dit bizarre avontuur te beginnen, is er niet!

OORDEEL:



KLEIN NAAST JAPAN



Titel: Ghost of Tsushima: Director's Cut
Platform: PS5
Prijs: 69,99

Een enorme, grafische upgrade is deze PS5-versie van Ghost of Tsushima niet, maar goed, deze game was op de PS4 al onwaarschijnlijk mooi en **is niet minder een door Japan geïnspireerd Kunstwerk geworden.** Wat deze Director's Cut vooral interessant maakt is een lekker stukje extra content genaamd Tales of Iki. Tussen Japan en Tsushima ligt in de game, en in het echt ook, een ander eiland genaamd Iki. Daar zijn de Mongolen eveneens herrie aan het schoppen, dus is het aan onze heldhaftige samurai Jin Sakai om ook op dat mini-eilandje indringeraars te schoppen. En dat is ongeveer vergelijkbaar met de eerste akte van de main game qua pleziergehalte, aangezien er weer veel te ontdekken valt en er een aangenaam aantal nieuwe activiteiten te vinden zijn. **Mijn favoriet is op een fluit spelen om daarna een diertje te aaien.** Eh goed, dat klinkt minder leuk dan het is...

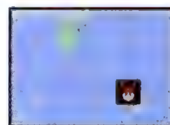




Ik was om eerlijk te zijn wel klaar met Ghost of Tsushima voordat de derde akte van het hoofdverhaal voorbij was, maar Tales of Iki zorgde ervoor dat ik weer helemaal opnieuw enthousiast raakte over deze prachtige game. **En dat enthousiasme duurde echt wel een aantal uren,** dus kan ik deze Director's Cut zeker aanraden voor zowel mensen die de basisgame nog niet gespeeld hebben, als degenen die willen upgraden voor 20 euro naar de PS4-versie, of voor 30 naar de PS5-versie. Okay, dat extra tientje is niet de beste uitgave van je leven, aangezien de game er technisch nauwelijks op vooruit is gegaan, maar toch... Niettemin is dit een nog uitbundigere viering van Japan zijn feodale pracht en praal.

LANGERE REVIEW OP PU.NL

OORDEEL:



FLIM SNURTON



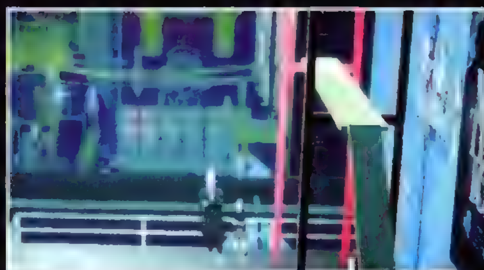
Titel: Lost in Random
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 29,99

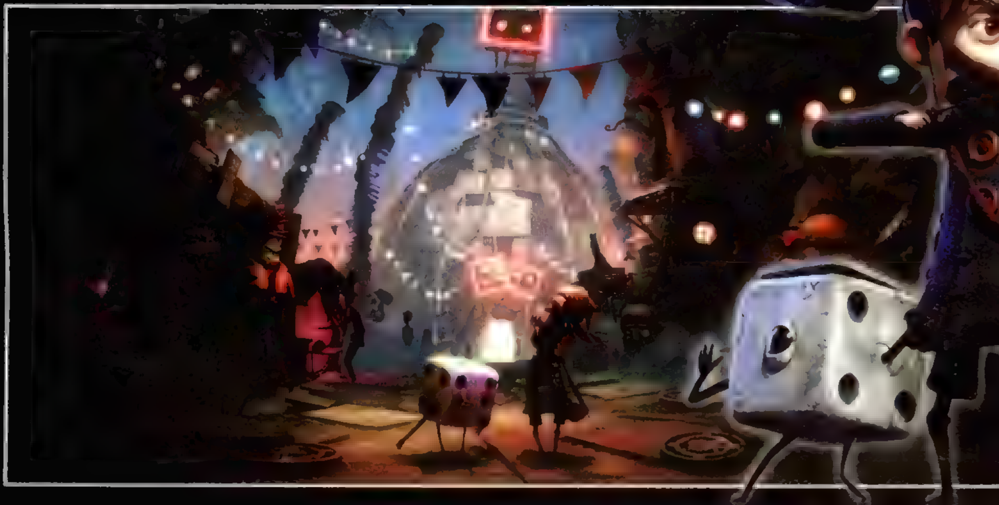
Tijdens de eerste uren van Lost in Random had ik constant het gevoel dat er een vrolijk, maar nogal schurftig hondje tegen m'n been stond te rijden. **Een beetje zo'n beest als in Frankenweenie,** maar dan viezer. De enige reden dat ik het diertje geen rotschop geef is omdat ik z'n goede bedoelingen begrijp en tja, ik houd van honden.

Lost in Random wil qua stijl graag het kindje van Little Nightmares en McGee's Alice zijn. Of, nog ambitieuzer, Coraline die clasht met Grim Fandango. Het is een visuele stijl die we allemaal wel eens eerder hebben gezien, maar dan meestal consequenter en beter uitgewerkt. Want **dit mag dan wel iets weg hebben van claymation, maar dat wil niet zeggen dat de houterige, hortende animaties opeens okay zijn.** Ook de muziek en de soundmixing bevallen me niet, terwijl de lip syncing van de personages simpelweg niet bestaat, want de monden van de personages (waarvan de modellen qua stijl overigens echt alle kanten opgaan) bewegen gewoon willekeurig. Ik snap dat deze game Lost in Random heet, maar dat is toch ook niet de bedoeling, of wel?

Voordat deze game de ware aard van z'n gameplay laat zien, heb je al een tijdje nogal standaard action-adventure-dingen gedaan terwijl de volledig op dobbelstenen en 'geluk' gebaseerde wereld zich voor je ontvouwt. Het is grappig bedacht en ook bedoeld, maar zelfs de soms bijdehante, zelfbewuste humor valt bij mij niet op de juiste plek. **Als de deck-building combat eenmaal uitgelegd wordt, begin ik eindelijk een beetje de charme van Lost in Random in te zien.** Het kunnen unlocken en kopen van kaarten die je gebruikt als wapens, moves en buffs voor in de hack-&-slash-combat, is niet slecht verzonnen. Maar eigenlijk ook niet fantastisch geïmplementeerd...

Heel even kent Lost in Random een opleving voor me en eenmaal in een gebied genaamd Two Town aangekomen vind ik de stijl, vooral in combinatie met de klassieke muziek, zo nu en dan zelfs mooi. Maar niet lang daarna begint de verveling weer toe te slaan, harder dit keer, en **voelt het zelfs alsof Frankenweenie zijn gehump tegen mijn been heeft opgegeven.** Best wel zielig, want hij deed nog zo z'n best...





OORDEEL:



PU 330 LIGT 26 OKTOBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- IS RAF EEN LOOPJE MET ZICHZELF AAN HET NEMEN. HOPELIJK NIET TOT DE DOOD EROP VOLGT!
- HOPEN WE DAT ANTON ZICHZELF NIET COMFORTABEL HEEFT GEMAAKT OP DIE EL PRESIDENTE-TROON VAN 'M.
- JE KUNT ER BANG VOOR ZIJN, ER VAN WEG RENNEN, MAAR DREAD IS ONS LOT.
- WIL JURJEN OOK ZO'N OCTOPUSJE OP Z'N ARM!
- ALS JE ZOIETS UNIVERSEELS BEWAAKT, DAN HEB JE WEL EEN TEAM VAN TOPPERS NODIG! WOUTER KLOPTE BIJ MARVEL AAN...
- OF PAKKETJES BEZORGEN NU INDERDAAD NOG LEUKER IS GEWORDEN, DAT MAAKT DWAYNE WEL EVEN UIT.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

VOOR DE GAMEGROT

Een GTA San Andreas-kleed in de vorm van een PlayStation 2-disc? Die willen we voor onze gamegrot!





Yo!Mail

Onze inbox is een wondere wereld van mooie mails, maar soms ook bizarre berichten en gekke vragen. Hier een kleine greep. Blijf ons vooral spammen met je berichten via redactie@pu.nl, vinden we mooi, en wie weet sta jij volgende maand wel op deze pagina.

Hoi hoi!
Mijn playstation heeft geen opslag meer ik kan geen updates meer doen. Hoe komt dot en wat kan ik hier aan doen?

moet je wat ruimte vrijmaken

Er is een disc van gta v van me gecrasht en wil graag een nieuwe disc kopen maar als ik dit doe heb ik dan alles kwijt omdat het op een andere disc staat?

Is het goed om je PS4 elke dag aan de bovenkant af te stoffen

?

Kan geen kwaad

Kan stof op de bovenkant geen kwaad? Of omdat te doen?

BOTTAS?

Als Tjeerd zo slecht tegen z'n verlies zou kunnen als Bottas, hadden we ja gezegd...



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

POTJE SJOELEN, DAN

Wat worden ze snel groot he, die stagiairs. Na zes maanden is het alweer tijd om afscheid te nemen en een nieuwe groep welkom te heten. Dat doen we natuurlijk altijd met een koude kletser, lompe cadeaus, een speech van Enno en een flinke pak rammel in een willekeurige videogame. Maar worden die gasten nou steeds beter, of wij ouder en roestiger... want zoals je aan de blik van Tjeerd kan zien, maakten we geen schijn van kans. Volgende keer gaan we wel sjoelen.





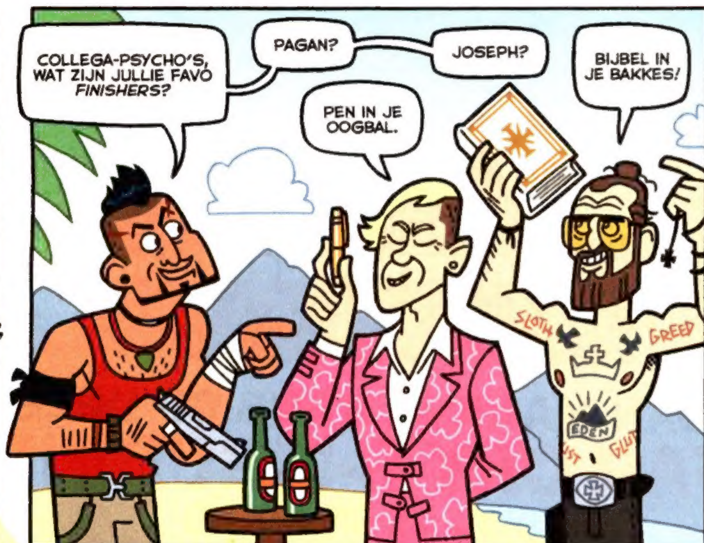






FRAMEDROP

JORDI PETERS







QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, *kun* je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1

Marvel's Midnight Suns bleek geen Marvel's XCOM te zijn, wat wel?
A) Marvel's Fallout.
B) Marvel's Dungeons & Dragons.
C) Marvel's Dragon Age.

2

Waar draait de schietactie van Call of Duty: Vanguard om?
A) Zoveel mogelijk kogels in zo weinig mogelijk tijd afvuren.
B) Bij de start van een potje zoveel mogelijk werpmessen richting de vijandelijke basis gooien.
C) Goed manoeuvreren en als eerste richten en schieten.

3

Hoe subtiel is Giancarlo Esposito's personage in Far Cry 6?
A) Als Graddus die een broodje döner naar binnen werkt.
B) Als een Breaking Bad-fanboi die een conversatie over de beste series ooit binnendringt.
C) Als een The Witcher 3-fanboi die een conversatie over de beste games ooit binnendringt.

4

Waar staat de afkorting 'ARG' voor?
A) Alleen Retro Games.
B) Alternate Reality Game.
C) Alternative Race Game.

5

Welke game was zó belabberd dat 'ie bijna het einde van de videogame-rage inluidde?
A) E.T.
B) Raiders of the Lost Ark.
C) Back to the Future.

6

Wat is volgens Marvin een van de gameplaytwists van Psychonauts 2?
A) Rondlopen met een luid schreeuwende knolraap.
A) Rondlopen met een luid ruftende aardappel.
A) Rondlopen met een luid mopperende ui.



DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DEZE
FAR CRY 6-FIGURINE
(PVC, 26 CM HOOG)